

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA *TITI LARAS*  
*TEMBANG MACAPAT DHANDHANGGULA* MENGGUNAKAN  
APLIKASI *ADOBE FLASH CS5* UNTUK SISWA SMP KELAS VIII**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh :**

**Meliana Wijayanti**

**NIM. 08205244007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JAWA  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
TAHUN 2012**



## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Membaca *Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula* menggunakan *Aplikasi Adobe Flash CS5* untuk Siswa SMP Kelas VIII” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

## DEWAN PENGUJI

Nama

Dr. Suwardi, M.Hum

Nurhidayati, S. Pd, M. Hum

Prof. Dr. Suwardi, M.Hum

Drs. Afendy Widayat, M. Phil.

Wakilangin

Tanggal

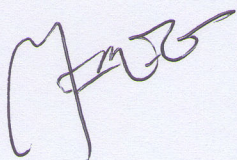
20/8/2012

20/8/2012

20/8/2012

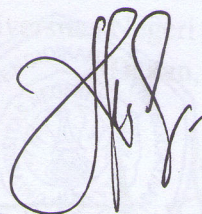
20/8/2012

Yogyakarta, 15 Agustus 2012  
Pembimbing I,



Drs. Afendy Widayat, M. Phil.  
NIP. 19620416 199203 1 002

Yogyakarta, 15 Agustus 2012  
Pembimbing II,



Nurhidayati, S. Pd, M. Hum.  
NIP. 19780610 200112 2 002



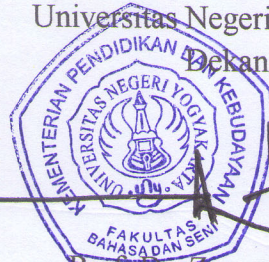
## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Titi Laras Tembang Macapat Dhandhanggula Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS5 untuk Siswa SMP Kelas VIII* ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada 15 Agustus 2012 dan dinyatakan lulus.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. Suwardi, M.Hum.	Ketua Penguji		28/8-2012
Nurhidayati, S. Pd, M. Hum.	Sekretaris Penguji		28/8-2012
Prof. Dr. Suwarna, M.Hum.	Penguji I		29/8/2012
Drs. Afendy Widayat, M.Phil.	Penguji II		30/8/2012

Yogyakarta, 30 Agustus 2012  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.  
NIP 19550505 198011 1 001



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Meliana Wijayanti

NIM : 08205244007

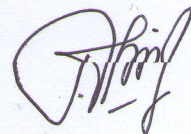
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini merupakan pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 15 Agustus 2012

Penulis,



Meliana Wijayanti



## **MOTTO**

Awali hari dengan membaca Basmalah, “ *Bismilahirrohmanirohim*”

(Penulis)

Mengerjakan sesuatu tidak akan pernah selesai jika hanya dipikirkan, namun harus dikerjakan dan diimbangi dengan kesabaran, do’a, serta kerja keras

(Penulis)

Orang yang tenang adalah orang yang percaya bahwa segala sesuatu tidak akan pernah terjadi tanpa seizin Allah SWT.

(Penulis)



## **PERSEMBAHAN**

Karya ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku, Bapak Supriyadi dan Ibu Sri Rahayuningsih yang senantiasa mendo'akanku tanpa lelah dan menjadi inspirasi untukku. Ini adalah salah satu wujud baktiku kepada mereka.

## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA *TITI LARAS* *TEMBANG MACAPAT DHANDHANGGULA* MENGGUNAKAN APLIKASI *ADOBE FLASH CS5* UNTUK SISWA SMP KELAS VIII**

oleh

**Meliana Wijayanti**

**NIM 08205244007**

Pengembangan media dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya tembang macapat. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kelayakan media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5*; (2) mendeskripsikan respon siswa mengenai media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula*; (3) mendeskripsikan tanggapan guru bahasa Jawa terhadap media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* yang dikembangkan dengan *Software Adobe Flash CS 5*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research & Development*). Penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu (1) tahap analisis; (2) tahap perancangan; (3) tahap pengembangan; (4) tahap validasi; dan (5) tahap evaluasi. Media pembelajaran divalidasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media untuk mendapatkan kelayakan ujicoba. Setelah revisi validasi terakhir, produk dinyatakan layak ujicoba. Selanjutnya, dilakukan penilaian oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa dan dilakukan ujicoba terhadap siswa kelas VIII F Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Wates yang berjumlah 29 siswa. Akhir dari penelitian tersebut dengan evaluasi siswa untuk mengetahui KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis deskriptif untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif *tembang macapat Dhandhanggula* untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) validasi terhadap kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli materi mendapatkan persentase 86% yang dikategorikan sangat baik; (2) penilaian kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli media mendapatkan persentase sebanyak 84% termasuk dalam kategori sangat baik; (3) penilaian oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa memperoleh persentase sebesar 76% berkategori baik; (4) hasil perolehan angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif *tembang macapat Dhandhanggula* mendapatkan persentase sebanyak 80% termasuk dalam kategori baik. Evaluasi siswa dalam mengerjakan soal mendapatkan persentase ketuntasan yang mencapai 83,8%, yang menyatakan bahwa media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* yang dikembangkan memperoleh respon sangat baik dari siswa dalam membantu proses belajar *tembang macapat Dhandhanggula*.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur alhamdulillah saya panjatkan hanya kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmatNya, kenikmatan, kesehatan, bimbingan dan ridhaNya sehingga penyusunan laporan hasil penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Membaca *Titi Laras Tembang Macapat Dhandhanggula* menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS5* untuk Siswa SMP Kelas VIII” merupakan Tugas Akhir Skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penulis berharap semoga laporan hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan bermanfaat bagi pendidikan, khususnya bagi pengembang media pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama.

Penyusunan laporan hasil penelitian ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu ucapan terimakasih serta penghargaan yang tulus penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd., M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Bapak Prof. Dr. Zamzani selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,

3. Bapak Dr. Suwardi, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jawa Fakultas Bahasa dan Seni,
4. Bapak Drs. Afendy Widayat, M. Phil dan Ibu Nurhidayati, S. Pd, M.Hum, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, nasehat, arahan dan semangat dengan penuh kesabaran, kearifan, serta kebijaksanaan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan baik.
5. Ibu Prof. Dr. Suharti, M.Pd selaku dosen pembimbing Akademik, terimakasih atas bimbingan, motivasi, dan nasehatnya selama penulis menjalani pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa Fakultas Bahasa dan Seni UNY,
6. Seluruh Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, bimbingan, dan motivasi sebagai bekal menuju gerbang kesuksesan,
7. Bapak Kepala Bappeda, Bakesbang, dan Linmas Kabupaten Kulon Progo yang telah memberikan izin penelitian di wilayah administrasinya,
8. Bapak Suryono, S. Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Wates beserta seluruh guru dan karyawan. Terimakasih atas izin yang diberikan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut,
9. Ibu Lis Kundari selaku Guru bahasa Jawa SMP Negeri 1 Wates yang telah membantu pelaksanaan penelitian sampai selesai,
10. Kepada Bapak dan Ibu yang telah membesarkan, mendidiku, dan membimbingku dengan sabar, perhatian dan penuh kasih sayang yang tidak tergantikan serta kakak dan adikku yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi,



11. Teman-teman GFC dan teman-teman Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah  
terimakasih atas dukungan dan kerjasamanya,
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu  
dalam penyelesaian laporan ini,

Penyusunan tugas akhir skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi isi, susunan bahasa, maupun penulisan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati untuk perbaikan dan kesempurnaan. Semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat menambah wawasan dalam dunia pendidikan dan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan penelitian ini.

Yogyakarta, Agustus 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
 BAB I. PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Batasan Istilah.....	7
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	 9
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Media Pembelajaran.....	9
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	10
c. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	13



d. Prinsip Penggunaan Media.....	16
2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	17
B. <i>Adobe Flash CS5</i> .....	18
C. Pengertian Membaca.....	24
D. <i>Titi Laras</i> .....	26
1. Pengertian <i>Titi Laras</i> .....	26
2. Klasifikasi <i>Titi Laras</i> .....	27
E. Tembang Macapat.....	32
1. Pengertian Tembang Macapat.....	32
2. Tembang Macapat Dhandhanggula.....	33
3. <i>Titi Laras</i> Tembang Macapat Dhandhanggula.....	34
a. SK. MC. Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga.....	34
b. SK. MC. Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang.....	35
4. Ciri-ciri Tembang Macapat.....	37
5. Watak Tembang Macapat.....	37
F. Penelitian yang Relevan.....	38
G. Kerangka Berpikir.....	40
 BAB III. METODE PENELITIAN.....	 42
A. Desain Penelitian.....	42
B. Prosedur Pengembangan Media.....	43
C. Penilaian Produk.....	46
1. Desain Penilaian.....	46
2. Jenis Data.....	46
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	48
1. Instrumen Penilaian .....	48
E. Teknik Analisis Data.....	53
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	 55
A. Hasil Penelitian.....	55
1. Tahap Pengembangan Media.....	55

a. Tahap Analisis.....	55
b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran.....	57
c. Tahap Pengembangan dan Produksi.....	58
d. Tahap Validasi.....	59
1). Validasi oleh Dosen Ahli Materi.....	60
2). Validasi oleh Dosen Ahli Media.....	71
3). Validasi Media Pembelajaran Guru Bahasa Jawa.....	86
4). Ujicoba Media Pembelajaran kepada Siswa Kelas VIII.....	93
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	102
1. Hasil Akhir Validasi Media Pembelajaran.....	102
2. Evaluasi Media Pembelajaran.....	105
a. Evaluasi oleh Dosen Ahli Materi.....	105
b. Evaluasi oleh Dosen Ahli Media.....	119
3. Hasil Tampilan Akhir Media Pembelajaran.....	138
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran.....	189
 BAB V. PENUTUP.....	 191
A. Kesimpulan.....	191
B. Implikasi.....	192
C. Saran.....	192
DAFTAR PUSTAKA.....	194
LAMPIRAN.....	196



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. <i>Titilaras</i> Slendro.....	28
Tabel 2. <i>Titilaras</i> Pelog.....	28
Tabel 3. <i>Titilaras</i> Pentatonis Pelog.....	31
Tabel 4. <i>Titilaras</i> Pentatonis Pelog.....	31
Tabel 5. Kategori Nilai Data Kuantitatif Penilaian Kualitas Media.....	48
Tabel 6. Kategori Nilai Data Kuantitatif Penilaian Kuesioner Tanggapan Siswa.....	48
Tabel 7. Kriteria Penilaian Dosen Ahli Materi.....	49
Tabel 8. Kriteria Penilaian Dosen Ahli Media untuk Penilaian Segi Tampilan.....	49
Tabel 9. Kriteria Penilaian Dosen Ahli Media untuk Penilaian Segi Pemrograman.....	50
Tabel 10. Kriteria Penilaian Guru Bahasa Jawa untuk Kesesuaian Konsep dengan Kompetensi.....	51
Tabel 11. Kriteria Penilaian Guru Bahasa Jawa untuk Kualitas Tampilan.....	51
Tabel 12. Kriteria Tanggapan Siswa untuk Kemudahan dalam Pemahaman.....	52
Tabel 13. Kriteria Tanggapan Siswa untuk Aspek Kemandirian dalam Belajar.....	52
Tabel 14. Kriteria Tanggapan Siswa untuk Aspek Penyajian Media.....	53
Tabel 15. Kriteria Tanggapan Siswa untuk Aspek Kemudahan dalam Penggunaan.....	53
Tabel 16. Kategori Penilaian.....	54

Tabel 17. Kategori Penilaian.....	54
Tabel 18. Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Materi Tahap I.....	61
Tabel 19. Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Materi Tahap II.....	61
Tabel 20. Hasil Peningkatan Validasi Tahap I dan Tahap II oleh Dosen Ahli Materi.....	70
Tabel 21. Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Media Segi Tampilan Tahap I.....	72
Tabel 22. Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Media Segi Tampilan Tahap II.....	73
Tabel 23. Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Media Segi Pemrograman Tahap I.....	79
Tabel 24. Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Media Segi Pemrograman Tahap II.....	80
Tabel 25. Hasil Peningkatan Validasi Tahap I dan Tahap II oleh Dosen Ahli Media.....	86
Tabel 26. Hasil Penilaian oleh Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa Segi Kesesuaian Konsep dengan Kompetensi.....	87
Tabel 27. Hasil Penilaian oleh Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa untuk Penilaian Kualitas Tampilan Media Pembelajaran.....	90
Tabel 28. Hasil Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Pemahaman.....	94
Tabel 29. Hasil dari Aspek Kemandirian dalam Belajar.....	96
Tabel 30. Hasil dari Aspek Penyajian Media.....	97
Tabel 31. Hasil dari Aspek Kemudahan dalam Penggunaan.....	98
Tabel 32. Hasil Perolehan Nilai Evaluasi Siswa.....	100
Tabel 33. Hasil Ketuntasan Siswa dalam Mengerjakan Evaluasi.....	101
Tabel 34. Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media Pembelajaran.....	102



## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Bagan Pengembangan Media Pembelajaran.....	45
Gambar 2. Tampilan Menu Sebelum Revisi.....	106
Gambar 3. Tampilan Menu Sesudah Revisi.....	106
Gambar 4. Tampilan Pengertian <i>Tembang Macapat</i> Sebelum Revisi.....	107
Gambar 5. Tampilan Pengertian <i>Tembang Macapat</i> Sesudah Revisi.....	108
Gambar 6. Tampilan Jenis <i>Tembang Macapat</i> Sebelum Revisi.....	108
Gambar 7. Tampilan Jenis <i>Tembang Macapat</i> Sesudah Revisi.....	109
Gambar 8. Tampilan <i>Paugeran Tembang Macapat</i> Sebelum Revisi.....	110
Gambar 9. Tampilan <i>Paugeran Tembang Macapat</i> Sesudah Revisi.....	111
Gambar 10. Tampilan <i>Tuladha Tembang Macapat</i> Sebelum Revisi.....	112
Gambar 11. Tampilan <i>Tuladha Tembang Macapat</i> Sesudah Revisi.....	112
Gambar 12. Tampilan <i>Pangertosan Titilaras</i> Sebelum Revisi.....	113
Gambar 13. Tampilan <i>Pangertosan Titilaras</i> Sesudah Revisi.....	114
Gambar 14. Tampilan <i>Jinising Titilaras</i> Sebelum Revisi.....	115
Gambar 15. Tampilan <i>Jinising Titilaras</i> Sesudah Revisi.....	115
Gambar 16. Tampilan <i>Glosarium</i> Sebelum Revisi.....	116
Gambar 17. Tampilan <i>Glosarium</i> Sesudah Revisi.....	117
Gambar 18. Tampilan Daftar Pustaka Sebelum Revisi.....	118
Gambar 19. Tampilan Daftar Pustaka Sesudah Revisi.....	118
Gambar 20. Tampilan Awal Menu Sebelum Revisi.....	119
Gambar 21. Tampilan Awal Menu Sesudah Revisi.....	120
Gambar 22. Tampilan Panduan Media Sebelum Revisi.....	121
Gambar 23. Tampilan Panduan Media Sesudah Revisi.....	122
Gambar 24. Tampilan Kompetensi Sebelum Revisi.....	123

Gambar 25. Tampilan Kompetensi Sesudah Revisi.....	123
Gambar 26. Tampilan Pengertian <i>Tembang Macapat</i> Sebelum Revisi.....	124
Gambar 27. Tampilan Pengertian <i>Tembang Macapat</i> Sesudah Revisi.....	125
Gambar 28. Tampilan Jenis <i>Tembang Macapat</i> Sebelum Revisi.....	126
Gambar 29. Tampilan Jenis <i>Tembang Macapat</i> Sesudah Revisi.....	126
Gambar 30. Tampilan Contoh <i>Tembang Macapat</i> Sebelum Revisi.....	127
Gambar 31. Tampilan Contoh <i>Tembang Macapat</i> Sesudah Revisi.....	128
Gambar 32. Tampilan Panduan <i>Gladhen</i> Sebelum Revisi.....	129
Gambar 33. Tampilan Panduan <i>Gladhen</i> Sesudah Revisi.....	130
Gambar 34. Tampilan Soal <i>Essay</i> pada <i>Gladhen</i> Sebelum Revisi.....	131
Gambar 35. Tampilan Soal Menjodohkan pada <i>Gladhen</i> Sebelum Revisi.....	131
Gambar 36. Tampilan Soal <i>Essay</i> pada <i>Gladhen</i> Sesudah Revisi.....	132
Gambar 37. Tampilan Soal Menjodohkan pada <i>Gladhen</i> Sesudah Revisi.....	132
Gambar 38. Tampilan Jawaban <i>Essay</i> pada <i>Gladhen</i> Sebelum Revisi.....	133
Gambar 39. Tampilan Jawaban <i>Essay</i> pada <i>Gladhen</i> Sesudah Revisi.....	134
Gambar 40. Tampilan <i>Glosarium</i> Sebelum Revisi.....	135
Gambar 41. Tampilan <i>Glosarium</i> Sesudah Revisi.....	136
Gambar 42. Tampilan Daftar Pustaka Sebelum Revisi.....	136
Gambar 43. Tampilan Daftar Pustaka Sesudah Revisi.....	137
Gambar 44. Hasil Akhir Media Pembelajaran <i>Tembang Macapat</i> <i>Dhandhanggula</i> .....	138

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **Lampiran 1**

1. Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
3. Lampiran Buku Gladhi Basa Jawi, halaman 49

### **Lampiran 2**

1. Flowchart Media Pembelajaran
2. Naskah Media Pembelajaran
3. Cara Pengoprasian Media Pembelajaran
4. Tampilan Akhir Media Pembelajaran

### **Lampiran 3**

1. Penjabaran Kisi-kisi Instrument Penilaian Dosen Ahli Materi
2. Hasil Penilaian Dosen Ahli Materi
3. Penjabaran Kisi-kisi Instrument Penilaian Dosen Ahli Media
4. Hasil Penilaian Dosen Ahli Media
5. Penjabaran Kisi-kisi Instrument Penilaian Guru Bahasa Jawa
6. Hasil Penilaian Guru Bahasa Jawa
7. Penjabaran Kisi-kisi Instrument Penilaian Tanggapan Siswa
8. Hasil Penilaian Tanggapan Siswa

### **Lampiran 4**

1. Surat Rekomendasi Penelitian
2. Surat Keterangan Penelitian
3. Dokumentasi Penelitian





Gambar 2. Tampilan Menu Sebelum Revisi

(b) Tampilan media sesudah revisi

Setelah dilakukan revisi terhadap media pembelajaran. Tulisan yang terdapat pada awal tampilan media diperbaiki dengan menggunakan *font size* yang lebih besar, sehingga tulisan dapat terlihat lebih jelas dan dapat terbaca. Isi dari media pembelajaran tembang macapat untuk siswa kelas VIII dapat tersampaikan.

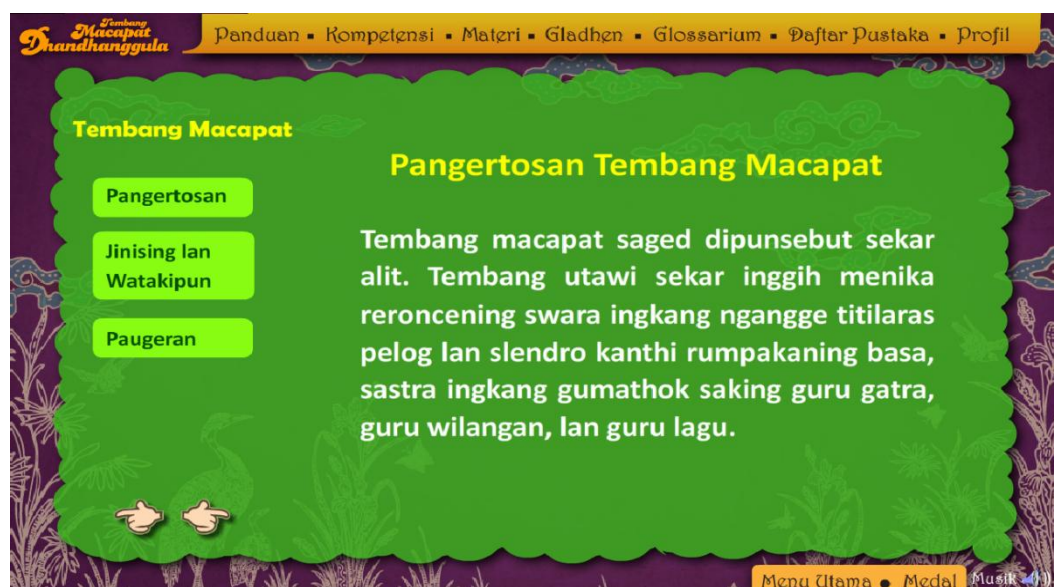


Gambar 3. Tampilan Menu Sesudah Revisi

## 2) Penulisan pengertian tembang macapat dan sumber pengertian

Materi untuk pengertian tembang macapat terlalu panjang panjang sehingga sulit dipahami. Dosen ahli materi memberikan saran untuk pengertian tembang macapat agar diringkas sehingga pengertian tidak terlalu luas. Sumber pengertian harus dicantumkan. Pengertian mudah dipahami dan dapat diketahui sumbernya.

### (a) Tampilan media sebelum revisi



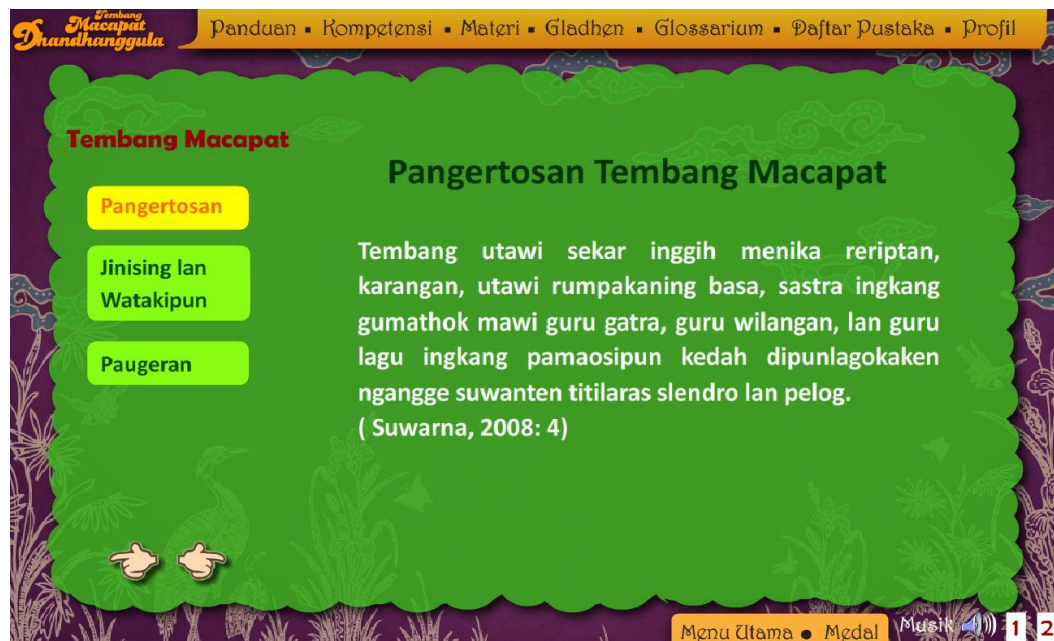
Gambar 4. Tampilan Pengertian *Tembang Macapat* Sebelum Revisi

Pengertian tembang macapat pada gambar di atas masih sangat luas dan belum ada sumber pengertiannya. Dosen ahli materi menyarankan untuk mempersempit pengertian agar lebih mudah dipahami dan menyarankan untuk mencantumkan sumber pengertiannya.

### (b) Tampilan media sesudah revisi

Setelah dilakukan perbaikan terhadap media pembelajaran. Pengertian tembang macapat terlihat lebih ringkas dari sebelumnya. Sehingga memudahkan siswa untuk memahami pengertian tembang macapat. Gambar media pembelajaran terlihat mencantumkan sumber pengertian tembang macapat.





Gambar 5. Tampilan Pengertian *Tembang Macapat* Sesudah Revisi

### 3) Penambahan referensi

Penambahan referensi pada materi media pembelajaran disarankan oleh dosen ahli materi. Dalam hal ini, penambahan referensi digunakan untuk menambah pengetahuan tentang tembang macapat.

#### (a) Tampilan media sebelum revisi



Gambar 6. Tampilan Jenis *Tembang Macapat* Sebelum Revisi



Pengembang mencari referensi untuk materi tentang jenis tembang macapat dan wataknya. Pengambilan referensi diambil dari salah satu buku yang mencantumkan jenis tembang macapat beserta watak pokok. Referensi lain menyatakan menyetujui adanya watak pokok tembang macapat, yang digunakan sebagai pembelajaran dasar mengenai tembang macapat. Akan tetapi, pada referensi tersebut juga disebutkan bahwa watak tembang macapat tergantung dari jenis tembang atau *cengkoknya*. Maka, pengembang melakukan revisi berdasarkan saran dosen ahli materi. Gambar media pembelajaran sebelum direvisi, terlihat mencantumkan jenis dan watak pokok tembang macapat.

(b) Tampilan media sesudah revisi



Gambar 7. Tampilan Jenis Tembang Macapat Sesudah Revisi

Berdasarkan gambar tampilan di atas dapat dilihat bahwa pengembang merevisi materi dengan menambahkan referensi, untuk materi tentang jenis tembang macapat beserta wataknya. Pengembang menambahkan referensi tersebut dengan memberikan keterangan di bawahnya. Keterangan tersebut

menyatakan bahwa tembang macapat akan lebih tepat bila watak tembang itu ditinjau dari jenis lagu atau *cengkoknya*.

#### 4) Kelengkapan penjabaran pengertian materi

Pada tampilan paugeran tembang macapat untuk pengertian guru lagu, dosen ahli materi memberikan saran untuk melengkapi pengertian, agar lebih dapat dimengerti dan dipahami oleh siswa serta sesuai dengan EYD dan konteksnya.

##### (a) Tampilan media sebelum revisi

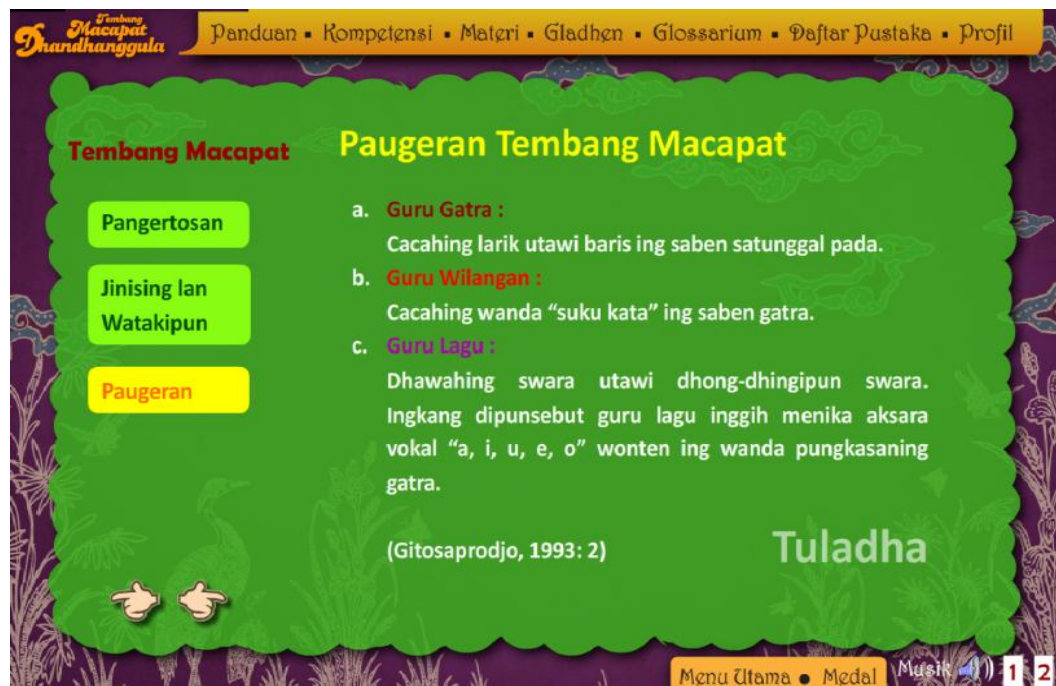


Gambar 8. Tampilan *Paugeran Tembang Macapat* Sebelum Revisi

Tampilan media pembelajaran sebelum direvisi untuk materi paugeran tembang macapat, pada pengertian guru lagu, terlihat belum lengkap. Sehingga pengertian tersebut sulit untuk dipahami.

##### (b) Tampilan media sesudah revisi

Revisi materi tembang macapat untuk pengertian paugeran guru lagu berdasarkan saran dosen ahli materi. Revisi *paugeran tembang macapat* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 9. Tampilan *Paugeran Tembang Macapat* Sesudah Revisi

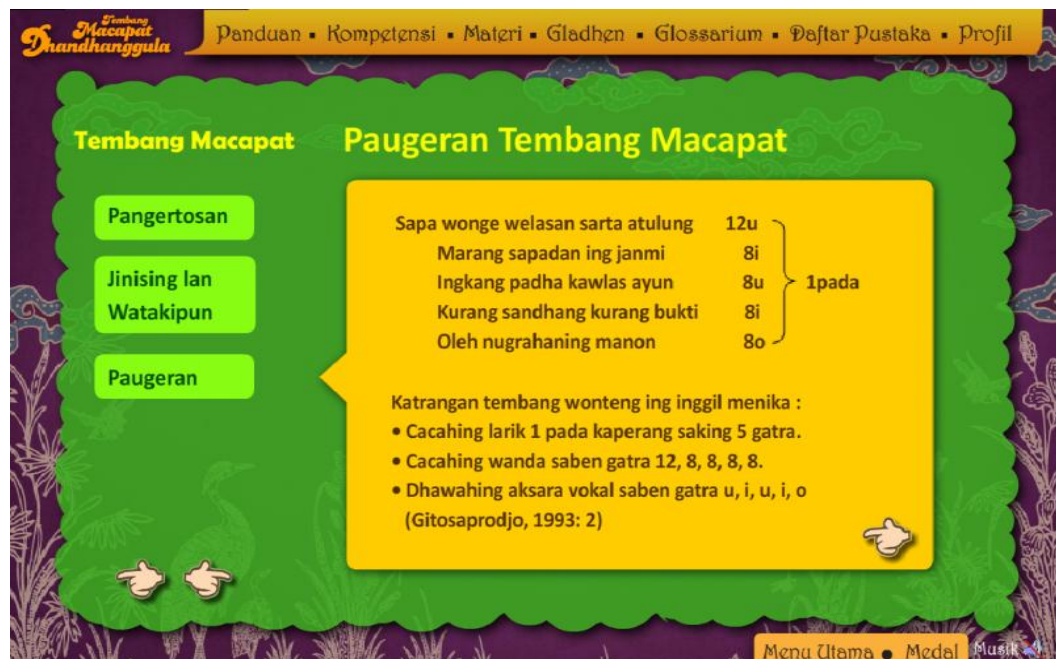
#### 5) Contoh tembang macapat

Dalam pemberian contoh tembang, pengembang mengambil contoh *tembang macapat* selain *Dhandhanggula*. Dosen ahli materi kemudian menyarankan untuk mengganti contoh tembang yang sesuai dengan materi yang dibahas pada media pembelajaran. Contoh tersebut digunakan untuk mempermudah pemahaman dalam mempelajari tembang macapat.

##### (a) Tampilan media sebelum revisi

Tampilan media sebelum direvisi masih menggunakan contoh selain *tembang macapat Dhandhanggula*. Contoh beserta keterangannya dijabarkan secara luas sehingga masih sulit untuk dipahami. Sehingga hal ini mendapatkan saran dari dosen ahli materi, agar contoh untuk tembang macapat disesuaikan dengan materi tembang macapat yang dibahas. Contoh materi disesuaikan untuk mempermudah pemahaman.

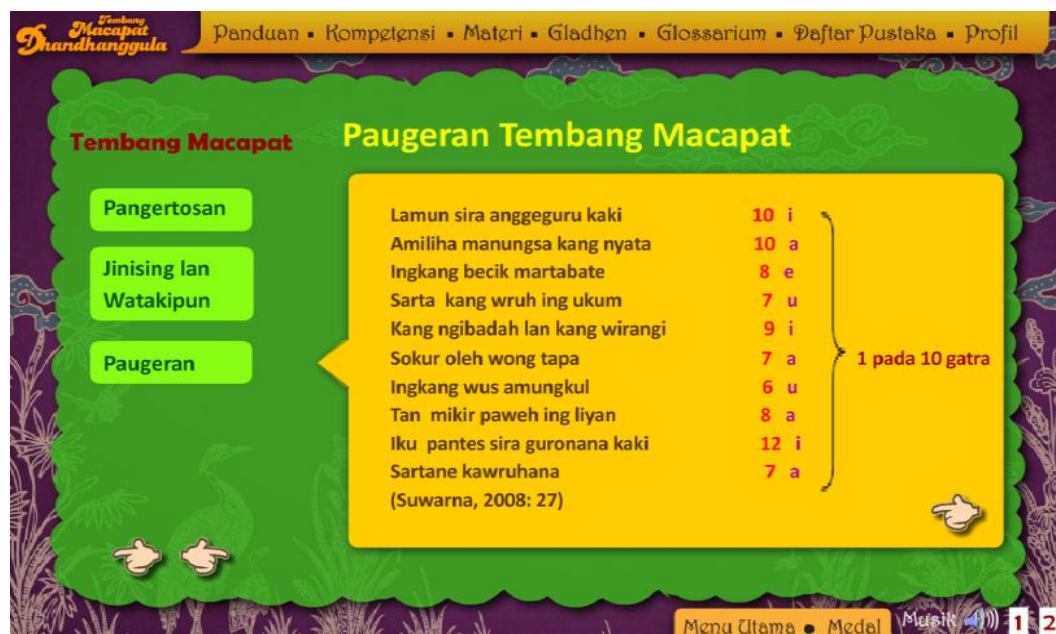




Gambar 10. Tampilan *Tuladha Tembang Macapat* Sebelum Revisi

(b) Tampilan media sesudah revisi

Setelah direvisi berdasarkan saran oleh dosen ahli materi, pemberian contoh terlihat sesuai dengan materi yang dibahas yaitu materi tembang macapat. penjabaran contoh juga tidak terlalu luas sehingga mudah untuk dipahami.



Gambar 11. Tampilan *Tuladha Tembang Macapat* Sesudah Revisi



#### 6) Referensi pengertian materi

Penjabaran pengertian materi terlalu panjang menyebabkan isi materi sulit untuk dipahami. Dosen ahli materi menyarankan untuk mempersempit pengertian agar dapat dimengerti dan dipahami oleh siswa. Sumber pengertian yang belum dicantumkan menyebabkan isi materi tidak kuat, karena tidak adanya referensi. Untuk itu perlu dilakukan perbaikan pada materi media pembelajaran agar sesuai dengan EYD dan konteksnya. Perbaikan tersebut berdasarkan saran dari dosen ahli materi. Pengembang merevisi bagian penulisan dengan mempersempit pengertian agar mudah dipahami.

#### (a) Tampilan media sebelum revisi

Tampilan media sebelum direvisi terlihat tidak mencantumkan sumber pengertian. Penjabaran pengertian materi masih terlihat luas sehingga sulit untuk dipahami.



Gambar 12. Tampilan *Pangertosan Titilaras* Sebelum Revisi

## (b) Tampilan media sesudah revisi



Gambar 13. Tampilan *Pangertosan Titilaras* Sesudah Revisi

Gambar tampilan media pembelajaran sesudah direvisi telah mengalami perubahan. Materi yang sebelumnya dijabarkan dengan pengertian luas, menjadi terlihat lebih *simple*. Sumber pengertian yang ada digunakan untuk menguatkan pendapat.

## 7) Susunan penulisan materi

Penulisan materi yang disusun pada media pembelajaran sudah terlihat rapi. Namun, masih ada sedikit kekurangan yang harus diperbaiki. Untuk itu dosen ahli materi memberikan saran agar susunan penulisan materi lebih dirapikan.

## (a) Tampilan media sebelum revisi

Tampilan media sebelum direvisi masih terlihat tidak rapi. Bagian tertentu yang harus diperbaiki merupakan bagian jarak interval nada satu dengan yang lainnya.



Gambar 14. Tampilan *Jinising Titilaras* Sebelum Revisi

(b) Tampilan media sesudah revisi

Tampilan media setelah dilakukan revisi berdasarkan saran oleh dosen ahli materi. Penulisan pola interval pada gambar terlihat rapi setelah diperbaiki. Sehingga maksud isi materi dapat tersampaikan dengan jelas.



Gambar 15. Tampilan *Jinising Titilaras* Sesudah Revisi



## 8) Penambahan makna dan pewarnaan glosarium

Pada media pembelajaran bagian glosarium, dosen ahli materi menyarankan untuk menambahkan makna, agar lebih sesuai dengan konteksnya. Pewarnaan untuk glosarium sebelum dilakukan validasi, warna dasar yang digunakan tidak sesuai dengan warna tulisan sehingga terlihat tidak enak dipandang. Dosen ahli materi juga memberikan kritik warna pada bagian glosarium. Beberapa warna dasar harus dibuat lebih kontras dengan tulisan. Sehingga tulisan dapat terbaca dengan jelas dan media pembelajaran dapat terlihat serasi antara warna satu dengan yang lain.

### (a) Tampilan media sebelum revisi

Tampilan media pembelajaran sebelum direvisi pada glosarium dapat dilihat pada gambar. Makna yang digunakan pada glosarium sebelum direvisi masih sedikit dan belum sesuai dengan konteksnya.



Gambar 16. Tampilan *Glosarium* Sebelum Revisi



## (b) Tampilan media sesudah revisi

Gambar 17. Tampilan *Glosarium* Sesudah Revisi

Setelah direvisi tampilan gambar media dari segi warna dasar dengan tulisan terlihat kontras. Makna yang ada pada glosarium terlihat lebih banyak karena adanya penambahan kosakata. Revisi yang dilakukan pengembang berdasarkan saran dari dosen ahli materi.

## 9) Referensi daftar pustaka

Penambahan referensi daftar pustaka karena adanya saran dari dosen ahli materi untuk menambah wawasan tentang pembelajaran tembang macapat.

## (a) Tampilan media sebelum revisi

Media pembelajaran sebelum direvisi belum menambahkan referensi. Sehingga gambar tampilan yang ada masih menampilkan daftar pustaka yang terlihat sedikit. Penulisan daftar pustaka belum sesuai dengan panduan sehingga masih perlu dilakukan perbaikan agar sesuai panduan.



**Gambar 18. Tampilan Daftar Pustaka Sebelum Revisi**

(b) Tampilan media sesudah revisi

Sesudah revisi tampilan media pembelajaran terlihat telah menambahkan referensi materi dan penulisan daftar pustaka sudah sesuai dengan panduan dan konteksnya.



**Gambar 19. Tampilan Daftar Pustaka Sesudah Revisi**

## b. Evaluasi oleh Dosen Ahli Media

Berdasarkan penilaian dari validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media sehingga mendapat saran-saran yang digunakan untuk memperbaiki bagian-bagian tertentu agar sesuai dengan media pembelajaran. Evaluasi tersebut dijabarkan sebagai berikut.

### 1) Musik Iringan

Pengembang menggunakan musik iringan instrumen Jawa yang langsung dimasukkan pada media pembelajaran. Namun, iringan tersebut mengalami kendala, sehingga dilakukan perbaikan agar dapat digunakan dalam media pembelajaran.

#### (a) Tampilan media sebelum revisi



Gambar 20. Tampilan Awal Menu Sebelum Revisi

Tampilan media pembelajaran sebelum direvisi, untuk musik iringan yang digunakan masih dimasukkan langsung pada media pembelajaran, sehingga tidak ada pilihan lagu. Akan tetapi, karena adanya kendala musik iringan yang tidak



bisa berbunyi maka, dosen ahli media menyarankan untuk musik iringan dibuat pilihan. Gambar media pembelajaran untuk musik iringan sebelum direvisi terlihat pada gambar pojok kanan bawah.

(b) Tampilan media sesudah revisi

Tampilan media pembelajaran setelah dilakukan revisi, terlihat musik iringan yang dibuat menjadi dua pilihan, sehingga siswa dapat memilih musik iringan untuk media. Dan apabila siswa tidak berkenan menggunakan musik iringan, musik dapat *dipause* dengan meng-klik gambar *speaker*. Musik iringan terlihat pada pojok kanan bawah. Revisi yang dilakukan pengembang berdasarkan saran dari dosen ahli media.



Gambar 21. Tampilan Awal Menu Sesudah Revisi

2) Pengolahan Warna dan Tombol Tuntunan Penggunaan Media

Tuntunan penggunaan media dibutuhkan untuk panduan pengaplikasian media pembelajaran. Panduan media sebelum direvisi belum memberikan tuntunan gambar yang digunakan sebagai tombol pengaplikasian media pembelajaran.

Pengolahan warna yang digunakan untuk tuntunan juga belum serasi dengan warna dasar media. Sehingga pengembang melakukan perbaikan pada tuntunan media dan warna *background* tuntunan yang kurang serasi dengan *background* media pembelajaran. Revisi tersebut sesuai dengan saran yang diberikan oleh dosen ahli media.

(a) Tampilan media sebelum revisi

Gambar tuntunan penggunaan media pembelajaran di bawah ini, masih belum memberikan keterangan gambar sehingga tuntunan pengaplikasian media belum dapat dipahami. Dosen ahli media memberikan saran agar tuntunan penggunaan media pembelajaran dilengkapi dengan gambar tombol yang akan digunakan untuk mengaplikasikan media pembelajaran. Warna tuntunan media pembelajaran sebelum direvisi terlihat masih kurang serasi dengan warna dasarnya.



Gambar 22. Tampilan Panduan Media Sebelum Revisi



(b) Tampilan media sesudah revisi

Revisi pada bagian tuntunan dilakukan pengembang berdasarkan saran dari dosen ahli media. Setelah dilakukan perbaikan, tuntunan media pembelajaran menjadi jelas. Dengan adanya gambar tombol, maksud dari tuntunan dapat dipahami. Pengolahan warna panduan media dengan warna dasar media pembelajaran terlihat kontras.



Gambar 23. Tampilan Panduan Media Sesudah Revisi

3) Tata Tulis Kata

Perbaikan tata tulis dilakukan untuk memperbaiki tulisan atau kata agar sesuai dengan ejaan yang disempurnakan dan konteksnya.

(a) Tampilan media sebelum revisi

Sebelum revisi, tampilan gambar memperlihatkan kalimat yang terlalu panjang untuk menyebutkan kompetensi. Kalimat untuk indikator juga masih belum sesuai dengan konteksnya. Sehingga dosen ahli media menyarankan agar

memperbaiki bagian yang kurang sesuai tersebut. Perbaikan dilakukan untuk memperjelas isi media pembelajaran.



Gambar 24. Tampilan Kompetensi Sebelum Revisi

(b) Tampilan media sesudah revisi



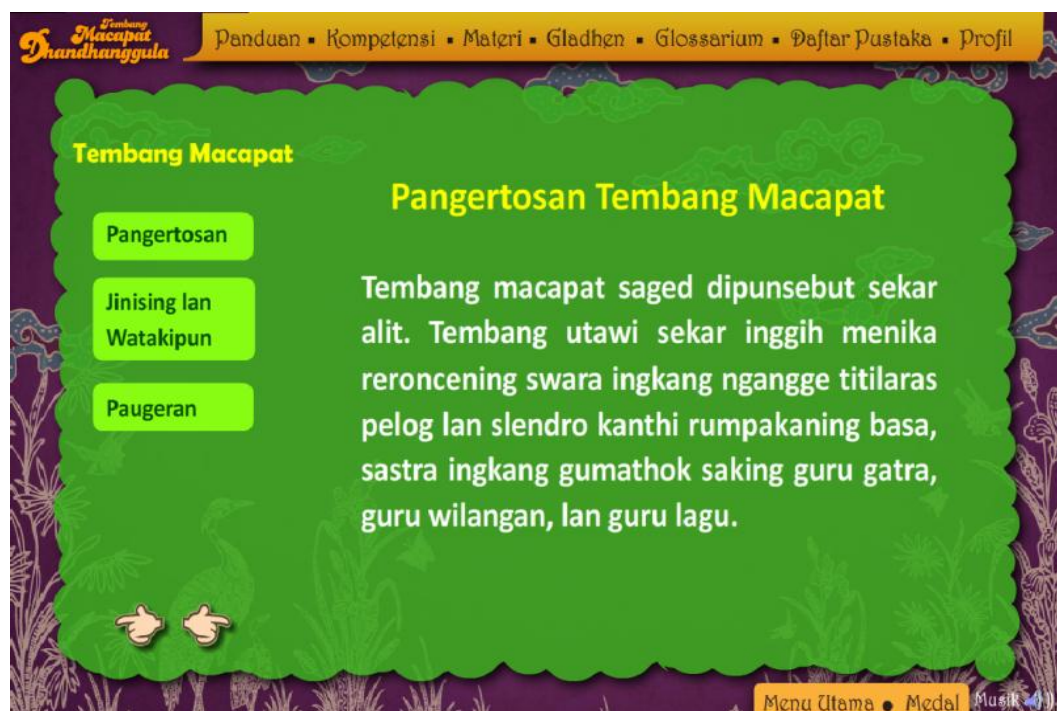
Gambar 25. Tampilan Kompetensi Sesudah Revisi

Sesudah direvisi, tampilan gambar terlihat mengalami perubahan pada kompetensi. Kalimat yang pada kompetensi dipersempit menjadi sebuah kata, agar mudah dipahami. Kalimat yang mengungkapkan indikator juga mengalami perbaikan kata agar sesuai dengan ejaan yang disempurnakan dan sesuai dengan konteksnya. Perbaikan yang dilakukan merupakan saran dari dosen ahli media agar sesuai dengan konteksnya. Sehingga maksud dari media pembelajaran dapat tersampaikan.

#### 4) Pewarnaan Tema dan Judul Materi

Pewarnaan untuk tema dan judul materi harus dibedakan untuk mengetahui bagian-bagian materi yang dipelajari secara urut. Warna yang digunakan pada tulisan mempengaruhi respon mata.

##### (a) Tampilan media sebelum revisi



Gambar 26. Tampilan Pengertian *Tembang Macapat* Sebelum Revisi



Tampilan media sebelum direvisi masih terdapat kekurangan pada bagian pewarnaan tema dan judul. Warna yang digunakan juga terlalu terang sehingga melelahkan mata.

(b) Tampilan media sesudah revisi

Sesudah dilakukan revisi berdasarkan dosen ahli media, terlihat pada gambar tampilan media yang mengalami perubahan. Perbedaan warna tema dengan judul materi digunakan untuk mengetahui sub-sub yang dipelajari dari tema.



Gambar 27. Tampilan Pengertian *Tembang Macapat* Sesudah Revisi

5) Pewarnaan Jenis Tembang Macapat

Pewarnaan yang ada pada layer jenis tembang macapat masih menggunakan warna yang terang. Sehingga apabila dibaca cepat melelahkan mata.

(a) Tampilan media sebelum revisi

Warna yang digunakan untuk penulisan jenis tembang macapat masih terlalu terang. Dosen ahli materi menyarankan untuk mengganti warna, sehingga apabila tulisan dibaca tidak membuat mata cepat lelah. Warna untuk jenis tembang yang



akan dipelajari harus dibedakan, agar siswa mengetahui jelas tembang yang akan dipelajari.



**Gambar 28. Tampilan Jenis *Tembang Macapat* Sebelum Revisi**

(b) Tampilan media sesudah revisi



**Gambar 29. Tampilan Jenis *Tembang Macapat* Sesudah Revisi**

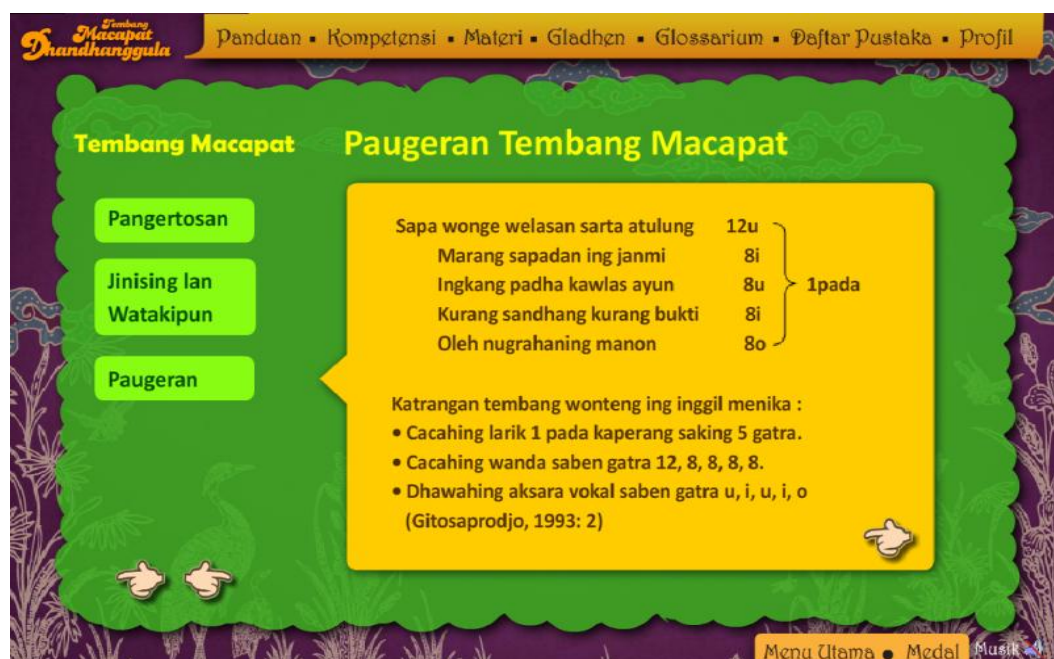
Sesudah mengalami perbaikan berdasarkan saran dosen ahli media. Tampilan gambar media pembelajaran mengalami perubahan warna. Hal ini, mempermudah siswa untuk mengetahui tembang macapat yang akan dipelajari.

#### (6) Klasifikasi Contoh Tembang Macapat

Contoh tembang macapat pada media pembelajaran sebelum direvisi masih sulit untuk dipahami. Maka, dosen ahli media menyarankan untuk membuat pengklasifikasian ciri-ciri tembang macapat. Klasifikasi tembang macapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam membedakan ciri-ciri tembang macapat.

##### (a) Tampilan media sebelum revisi

Contoh tembang macapat pada gambar media pembelajaran sebelum direvisi terlihat sulit dipahami. Penjabaran ciri-ciri tembang macapat terlalu panjang sehingga siswa kesulitan dalam memahami dan membedakan *paugeran* tembang macapat.

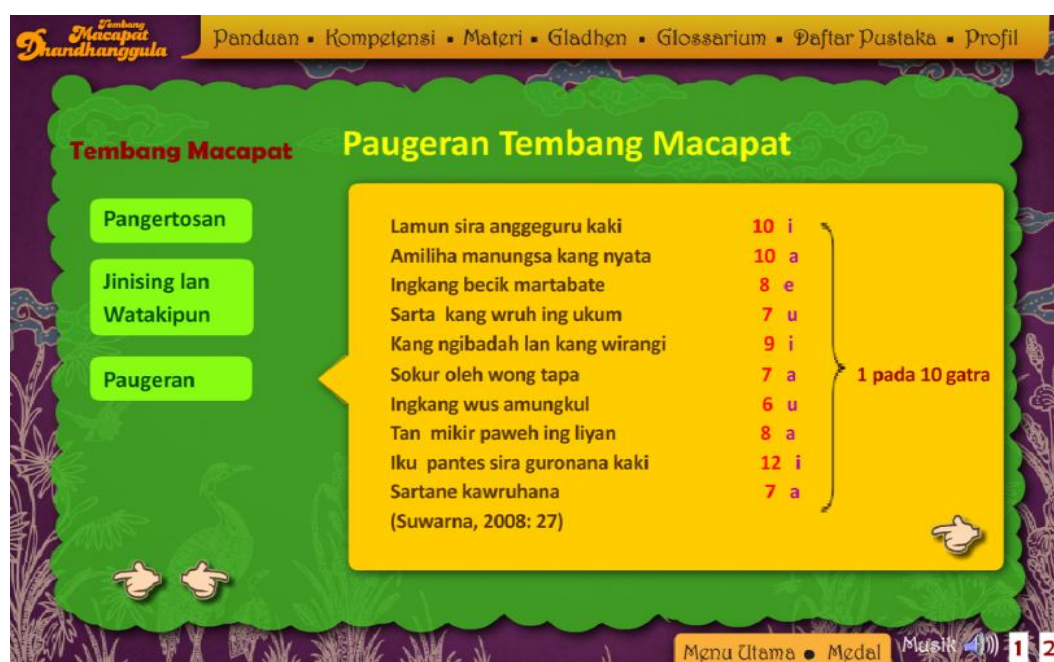


Gambar 30. Tampilan Contoh *Tembang Macapat* Sebelum Revisi

## (b) Tampilan media sesudah revisi

Ciri-ciri tembang macapat pada contoh setelah direvisi mengalami perubahan, karena tembang macapat yang digunakan disesuaikan dengan materi. Perubahan contoh tembang macapat berdasarkan saran dosen ahli materi.

Sesudah contoh tembang macapat disesuaikan dengan materi, pengembang merevisi ciri-ciri tembang macapat. *Paugeran* tembang macapat diklasifikasikan menurut warna dan disesuaikan dengan ciri-cirinya. Perbaikan yang dilakukan merupakan saran dari dosen ahli media. Revisi mempermudah siswa dalam memahami dan mempelajari ciri-ciri tembang macapat. Gambar media setelah direvisi dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 31. Tampilan Contoh *Tembang Macapat* Sesudah Revisi

## (7) Warna Tulisan

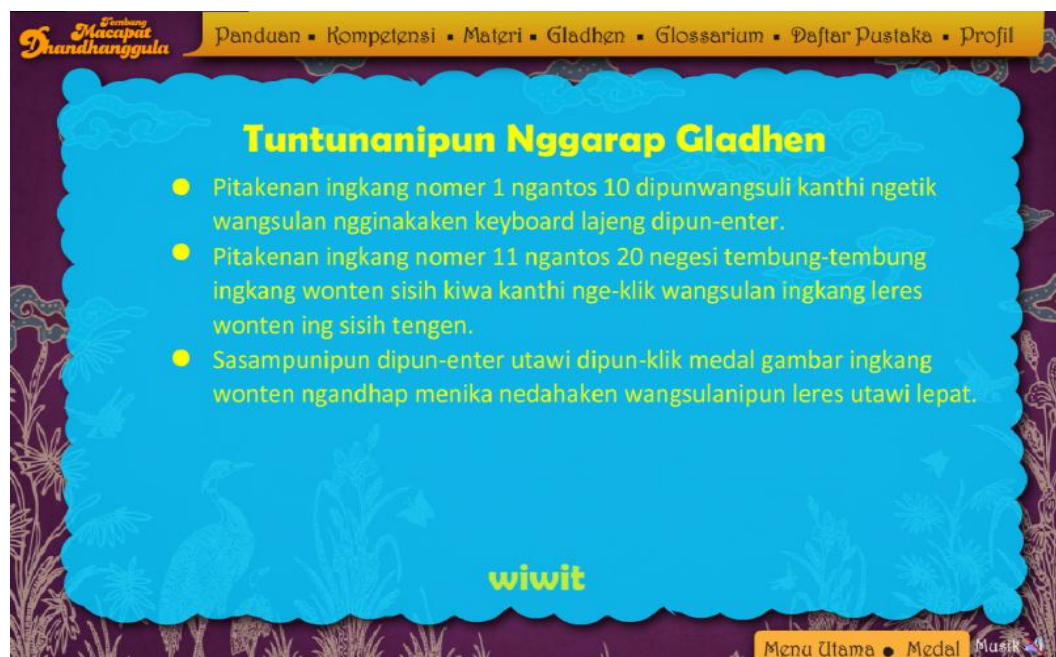
Warna tulisan untuk panduan mengerjakan soal, masih menggunakan warna kuning yang mencolok sehingga melelahkan mata. Maka, pengembang melakukan revisi terhadap media sesuai dengan saran dosen ahli media. Pengembang



merevisi tulisan agar warna yang digunakan lebih kontras. Penataan penulisan juga dilakukan pengembang, agar tampilan panduan *gladhen* tidak terlihat sepi dan rapi.

(a) Tampilan media sebelum revisi

Gambar tampilan media pembelajaran sebelum direvisi memperlihatkan warna yang kurang sesuai dengan warna *background*. Isi panduan tidak terbaca dengan jelas dan melelahkan mata. Penataan tulisan yang kurang rapi menyebabkan media pembelajaran terlihat kurang enak dilihat. Dosen ahli media menyarankan untuk merevisi agar warna diganti lebih kontras.



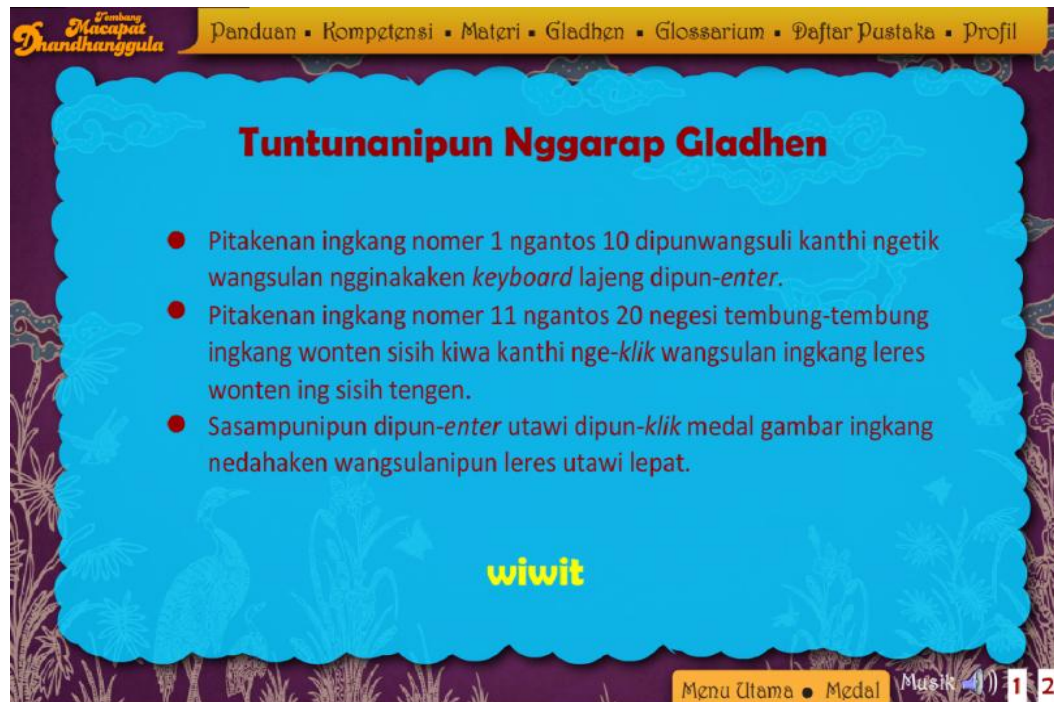
Gambar 32. Tampilan Panduan *Gladhen* Sebelum Revisi

(b) Tampilan media sesudah revisi

Tampilan media sesudah mengalami perbaikan, memperlihatkan warna tulisan yang terang menjadi kontras. Tulisan dan isi panduan soal terlihat lebih rapi. Penempatan tulisan yang rapi membuat media pembelajaran terlihat tidak sepi sehingga nyaman untuk dilihat. Isi panduan mengerjakan soal dapat terbaca



dengan jelas dan mudah dipahami. Revisi yang dilakukan pengembang adalah saran dari dosen ahli media.



Gambar 33. Tampilan Panduan *Gladhen* Sesudah Revisi

#### (8) Durasi Waktu pada Evaluasi

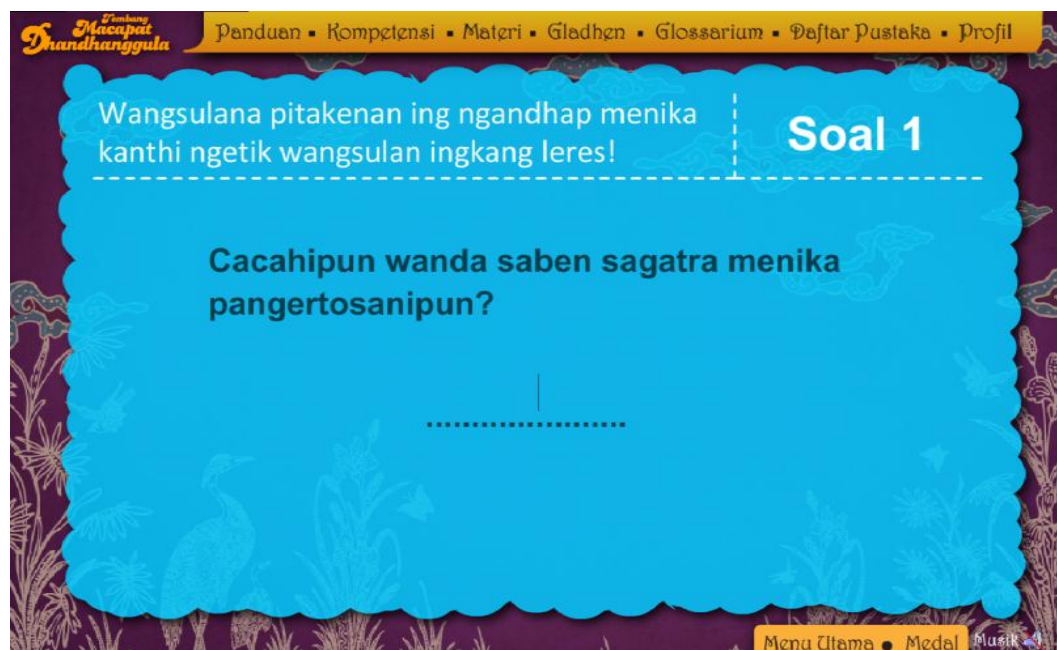
Evaluasi pada media pembelajaran sebenarnya sudah sesuai dengan materi yang dibahas. Namun, evaluasi masih membutuhkan durasi waktu untuk menjawab setiap pertanyaan. *Time line* dibutuhkan agar siswa dalam menjawab tidak terpaku lama pada satu soal. Jam pelajaran yang ada menjadi lebih efektif. Waktu untuk mengerjakan soal essay lebih panjang karena *essay* membutuhkan waktu untuk mengetik jawaban singkat. Sedangkan menjodohkan waktu lebih pendek.

Pada evaluasi siswa, media pembelajaran mengalami beberapa perbaikan yaitu, gambar *icon* yang menyatakan benar maupun salah dirubah dan disamakan dengan *essay*. Setiap pertanyaan memiliki *icon* berbeda. Penambahan gambar

untuk tampilan soal dilakukan agar tidak terlihat sepi. Perbaikan yang dilakukan pengembang tersebut berdasarkan dosen ahli media.

(a) Tampilan media sebelum revisi

Tampilan evaluasi *essay* dan menjodohkan sebelum direvisi terlihat tidak menarik dan belum ada durasi waktu.



Gambar 34. Tampilan Soal *Essay* pada *Gladhen* Sebelum Revisi



Gambar 35. Tampilan Soal Menjodohkan pada *Gladhen* Sebelum Revisi

## (b) Tampilan media sesudah revisi

Tampilan evaluasi *essay* dan menjodohkan setelah direvisi terlihat lebih menarik dengan penambahan *icon* dan *time line*. Durasi waktu untuk soal *essay* adalah 30 detik, sedangkan menjodohkan 15 detik.



Gambar 36. Tampilan Soal *Essay* pada *Gladhen* Sesudah Revisi



Gambar 37. Tampilan Soal Menjodohkan pada *Gladhen* Sesudah Revisi



(9) *Icon* Jawaban Benar dan Salah

Evaluasi pada media pembelajaran memiliki beberapa soal yang harus dijawab oleh siswa. Jawaban setiap pertanyaan pada evaluasi media pembelajaran memiliki *icon* yang berbeda. Pengembang mengkonsep *icon* jawaban soal pertama dengan yang lainnya berbeda agar tidak terlihat monoton.

(a) Tampilan media sebelum revisi

Jawaban soal essay dan menjodohkan sebelum media pembelajaran direvisi belum memiliki *icon* yang mendukung. Tampilan jawaban terlihat tidak menarik karena tidak adanya *icon* yang menyatakan jawaban benar atau salah. Dosen ahli media menyarankan untuk menambahkan *icon* jawaban dan melakukan revisi terhadap kalimat yang masih memakai bahasa Indonesia yaitu, "ke soal berikutnya". Kalimat tersebut diperbaiki menjadi kalimat bahasa Jawa.



Gambar 38. Tampilan Jawaban *Essay* pada *Gladhen* Sebelum Revisi



(b) Tampilan media sesudah revisi

Tampilan media sesudah direvisi terlihat menarik karena adanya *icon* pendukung. Perubahan bahasa Indonesia ke bahasa Jawa terlihat sesuai dengan mata pelajaran yang dipelajari yaitu bahasa Jawa.



Gambar 39. Tampilan Jawaban *Essay* pada *Gladhen* Sesudah Revisi

(10) Tata Tulis Glosarium

Penulisan glosarium memudahkan siswa dalam menambah kosakata dan mencari makna. Pada media pembelajaran disediakan sebuah glosarium yang memuat beberapa kosakata yang disertai dengan makna. Akan tetapi, glosarium yang ada belum memenuhi kriteria penulisan. Dosen ahli media menyarankan untuk merevisi tata tulis glosarium agar sesuai dengan ejaan yang disempurnakan. Tata tulis glosarium sama dengan penulisan kosakata dalam kamus. Penggunaan huruf kapital diganti dengan huruf kecil agar sesuai konteks penulisan.

## (a) Tampilan media sebelum revisi

Tampilan penulisan kosakata dalam glosarium sebelum direvisi masih menggunakan huruf kapital. Warna terlihat kurang serasi. Tulisan yang menggunakan warna terang sangat melelahkan mata. Untuk itu dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan saran dosen ahli media.



Gambar 40. Tampilan *Glosarium* Sebelum Revisi

## (b) Tampilan media sesudah revisi

Penulisan kosakata dalam glosarium sesudah direvisi terlihat mengalami beberapa perubahan. Tata tulis glosarium telah disesuaikan dengan ejaan yang disempurnakan. Warna *background* dan tulisan terlihat lebih kontras. Sehingga tampilan glosarium terlihat lebih menarik. Revisi dilakukan dengan saran dari dosen ahli media. Selain itu, beberapa kosakata dalam glosarium mengalami perubahan karena harus direvisi berdasarkan saran dari dosen ahli materi.



Gambar 41. Tampilan Glosarium Sesudah Revisi

#### (11) Kekontrasan Warna

Pemilihan warna untuk media pembelajaran sangat sulit karena harus menyesuaikan warna *background* media, warna dasar setiap menu media pembelajaran dan tulisan. Beberapa tampilan *layout* harus mengalami revisi pewarnaan berdasarkan dosen ahli materi maupun dosen ahli media.

#### (a) Tampilan media sebelum revisi



Gambar 42. Tampilan Daftar Pustaka Sebelum Revisi



Gambar tampilan media sebelum revisi memperlihatkan warna yang hampir sama antara warna dasar dengan tulisan. Kesamaan warna yang ada menyebabkan tulisan tidak terbaca dengan jelas.

(b) Tampilan media sesudah revisi

Sesudah tampilan media direvisi berdasarkan saran dosen ahli media. Tulisan dapat terbaca dengan jelas. Penambahan referensi juga terlihat karena adanya perbaikan dalam beberapa materi. Perbaikan materi berdasarkan dosen ahli materi. Revisi dilakukan dari tahap awal produksi sampai media layak diujicobakan.



Gambar 43. Tampilan Daftar Pustaka Sesudah Revisi

### 3. Hasil Tampilan Akhir Media Pembelajaran Tembang Macapat

Hasil dari validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi dan media dapat diperoleh hasil akhir tampilan media pembelajaran yang menyebabkan adanya revisi sehingga produksi dan hasil media pembelajaran dapat maksimal. Tampilan akhir media dapat dilihat pada *layout* media pembelajaran sebagai berikut.



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan tugas besar berjangka waktu panjang karena menyangkut masalah pendidikan bangsa. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia harus melalui proses pendidikan yang baik dan terarah. Di dalam penjabaran pelaksanaan pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang berwawasan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar terutama *tembang macapat* pada mata pelajaran bahasa Jawa.

Mata pelajaran bahasa Jawa dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari SD, SMP, dan SMA. Salah satu materi *tembang* pada mata pelajaran bahasa Jawa di SMP kelas VIII yaitu *tembang macapat Dhandhanggula*. Pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* mencakup standar kompetensi yaitu membaca. Standar kompetensi membaca mempunyai kompetensi dasar melagukan *tembang Dhandhanggula*.

Banyak guru yang kesulitan menyediakan media *tembang* sehingga peran guru dalam proses pembelajaran *tembang macapat* terlalu mendominasi sehingga siswa mengalami kecenderungan untuk bersikap pesimis. Hal tersebut

menunjukkan bahwa pentingnya suatu pembaharuan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Kemajuan teknologi modern adalah salah satu faktor penunjang usaha pembaharuan terutama dalam dunia pendidikan. Kehidupan dalam masyarakat yang berbudaya modern harus memanfaatkan teknologi modern yang berkembang. Pemanfaatan ini sebagai bentuk penyesuaian diri dengan lingkungan global untuk mengatasi masalah-masalah dalam kehidupannya pada masa sekarang dan yang akan datang. Kehidupan yang berlangsung tidak perlu menghilangkan budaya tradisi khususnya *tembang macapat* yang memuat nilai-nilai luhur. Oleh karena itu, kegiatan-kegiatan di sekolah harus berjalan seimbang dan serasi sesuai kebutuhan, aspirasi dan norma-norma dalam masyarakat.

Berkenaan dengan rendahnya motivasi peserta didik dan kualitas hasil belajar, maka proses pembelajaran terutama *tembang macapat* perlu mendapatkan perhatian penuh. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa yaitu menyediakan media pembelajaran berbasis komputer. Media merupakan bagian integral sistem pembelajaran sehingga kedudukannya tidak dapat dipisahkan dan berpengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran, yaitu dengan kata lain kegiatan pembelajaran tidak akan dapat berlangsung dengan baik tanpa media pembelajaran.

Peranan media sangat penting dalam dunia pendidikan. Hadirnya media dalam proses pembelajaran sangat membantu siswa lebih memahami hal yang dipelajari khususnya *tembang macapat*. Media dapat mengubah persepsi siswa

tentang *tembang macapat* yang dianggap kuno dan proses pembelajaranpun tidak monoton. Dengan media pembelajaran untuk *tembang macapat*, siswa diharapkan termotivasi untuk mempelajarinya secara mandiri.

Media pembelajaran khususnya membaca *titi laras tembang macapat Dhandhanggula* dapat dibuat dengan menggunakan berbagai program di komputer yang telah dibuat oleh para ahli komputer. Media tersebut diwujudkan dalam sebuah produk teknologi multimedia berbasis komputer yang menawarkan banyak sekali *software*. Media pembelajaran digunakan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dipelajari dan jelas.

Memperhatikan kenyataan di atas, media pembelajaran dapat mempermudah kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di rumah sebagai wahana interaktif untuk siswa maupun guru mata pelajaran khususnya bahasa Jawa. Dengan begitu maka pengembangan media pembelajaran membaca *titi laras tembang macapat* sebenarnya sangatlah dibutuhkan.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran membaca *titilaras tembang macapat Dhandhanggula* khususnya *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga dan Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang*. Salah satu *software* atau perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran tersebut menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 5*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi menjadi beberapa masalah, antara lain sebagai berikut.

1. Kemampuan tembang siswa masih kurang.
2. Siswa mengalami kendala dalam mempelajari tembang terutama untuk belajar mandiri.
3. Guru masih kesulitan dalam membuat inovasi media pembelajaran tembang.
4. Perlunya pengembangan media pembelajaran khususnya untuk *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga dan Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang*.
5. Perlunya mengembangkan media pembelajaran khususnya dalam membaca *titi laras tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga dan Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 5*.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Kualitas pengembangan media pembelajaran membaca *titi laras tembang macapat Dhandhanggula* khususnya *Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga dan Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang* yang diwujudkan dalam bentuk *Aplikasi Adobe Flash CS5*.
2. Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* menggunakan *Aplikasi Adobe Flash CS5*.
3. Tanggapan guru bahasa Jawa terhadap media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* menggunakan *Aplikasi Adobe Flash CS5*.



#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kualitas pengembangan media pembelajaran membaca *titi laras tembang Dhandhanggula* menggunakan aplikasi Adobe Flash CS5?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* menggunakan *Aplikasi Adobe Flash CS5*?
3. Bagaimana tanggapan guru bahasa Jawa terhadap penggunaan media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* menggunakan *Aplikasi Adobe Flash CS5*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendiskripsikan kualitas dan kelayakan media pembelajaran membaca *titi laras tembang Dhandhanggula* menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 5*.
2. Mendeskripsikan respon siswa mengenai adanya media pembelajaran membaca *titi laras tembang Dhandhanggula* menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 5*.
3. Mendeskripsikan tanggapan guru bahasa Jawa terhadap penggunaan media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* menggunakan *Aplikasi Adobe Flash CS 5*.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat di antaranya sebagai berikut.

### **1. Bagi siswa :**

Hasil penelitian ini dapat memberi motivasi siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa Jawa, khususnya *tembang macapat* yang dikemas secara menarik, sehingga siswa termotivasi belajar mandiri serta dapat meningkat hasil belajar.

### **2. Bagi guru :**

Untuk masukan sebagai inovasi baru dalam proses belajar mengajar di kelas dengan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga kegiatan belajar menjadi menarik dan materi dapat disampaikan dengan jelas sehingga mudah untuk dipelajari.

### **3. Bagi sekolah :**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan sarana pembelajaran, dan diharapkan nantinya dapat meningkatkan kualitas pendidikan pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya pembelajaran *tembang macapat*.

### **4. Bagi peneliti**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai wadah pengembangan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti pendidikan, dan digunakan untuk menambah wawasan.

5. Bagi masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan inspirasi terhadap masyarakat untuk mendukung pengembangan media pembelajaran *tembang* sebagai sarana belajar khususnya pelajaran bahasa Jawa.

6. Bagi *Civitas Akademika* Bahasa Daerah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya mengembangkan media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada *tembang macapat* yaitu *Dhandhanggula*. Penelitian juga digunakan sebagai sumber informasi baru sebagai sarana dalam proses pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa, untuk *civitas akademika* bahasa Jawa yang nantinya akan berkecimpung langsung didunia pendidikan (sekolah) maupun yang sudah. Penelitian ini diharapkan akan menjadi referensi untuk pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa di sekolah. Dan diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran membaca *titi laras tembang Dhandhanggula* menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5*.

**G. Batasan Istilah**

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah proses, cara, perilaku mengembangkan secara bertahap dan teratur yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki (KBBI, 1990: 414).

2. Media pembelajaran adalah suatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.
3. Membaca adalah suatu proses merespons dan berinteraksi dengan apa yang sedang dibaca.
4. *Titi laras* adalah notasi atau tulisan untuk menginterpretasikan nada–nada yang sudah tertentu urutan tinggi rendahnya dalam satu *gembyang* (oktaf).
5. *Tembang macapat* merupakan *tembang alit* atau *sekar alit* yang setiap baitnya mempunyai baris kalimat yang disebut *guru gatra*, dan setiap gatra mempunyai sejumlah suku kata (*guru wilangan*) tertentu, dan berakhir pada bunyi sajak akhir yang disebut *guru lagu* ( a, i, u, e, o ).



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Kata *media* berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti tengah atau perantara. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2007: 3) secara garis besar menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Engkoswara dan Entang (1982: 23) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sistem pengajaran instruksional terdiri dari sejumlah komponen, yaitu materi pelajaran, metode, alat, evaluasi, yang semuanya saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan pengajaran.

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Hamalik, 1986: 23). Hal ini sependapat dengan Sudjana (2002: 7) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar, yaitu untuk menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar. Alat tersebut secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, televisi dan komputer. Media pembelajaran merupakan upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dan siswa dalam proses pendidikan di sekolah sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan.

Dalam penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran *tembang*, yang akan digunakan sebagai alat bantu mengajar *tembang macapat*. Media pembelajaran tersebut akan diwujudkan dalam bentuk CD (*Compact Disc*) yang berisi materi *tembang macapat* khususnya *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga dan Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang*.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, motivasi dan stimulus kegiatan belajar mengajar. Media berfungsi untuk instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.

Fungsi-fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2007: 16-17), khususnya untuk media visual adalah sebagai berikut :

1. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif, yaitu melihat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Dari gambar dan lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi kognitif, lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris, yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa. Beberapa fungsi media pengajaran dalam proses belajar siswa menurut Sudjana (2002: 2) antara lain.

1. pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
2. bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik,
3. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran,
4. siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Arsyad (2007: 25-27) menjelaskan fungsi praktis media pembelajaran yaitu :

1. media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar,
2. media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar,

3. media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu,
4. media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Selain fungsi-fungsi yang disampaikan dari beberapa pakar di atas, media pembelajaran juga mempunyai fungsi bagi proses belajar mengajar menurut Hamalik (1986: 23-26) yaitu:

1. Fungsi ejukatif, memberikan pengaruh-pengaruh atau nilai-nilai yang baik kepada peserta didik.
2. Fungsi sosial, memberikan informasi dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan serta memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
3. Fungsi ekonomis, untuk memotivasi meningkatkan ketrampilan melalui peningkatan produk.
4. Fungsi politis yaitu pembaharuan. Suksesnya pembaharuan bergantung pada banyak faktor, salah satunya partisipasi dari peserta didik.
5. Fungsi seni budaya, mendorong perubahan-perubahan kehidupan dalam semua dimensi kebudayaan manusia.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran antara lain; (1) media pembelajaran dapat memperjelas materi yang disampaikan sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, (2) dengan media pembelajaran, proses belajar mengajar akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (3) dengan adanya media pembelajaran guru dapat menghemat waktu proses belajar mengajar, (4) hadirnya media pembelajaran membuat perkembangan seni budaya dengan mudah tersebar



keseluruh penjuru dunia melalui penggunaan alat-alat/media yang modern. Dengan demikian guru harus dapat memanfaatkan fasilitas yang ada sehingga kendala dalam proses pembelajaranpun dapat teratasi.

### c. **Klasifikasi Media Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang dan peralatan. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikro prosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif. Multimedia merupakan kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran dengan berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi (Arsyad, 2007: 171).

Berdasarkan perkembangan teknologi yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif tersebut, Henich, dkk (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010: 19) mengklasifikasikan media sebagai berikut.

#### 1. Media yang tidak diproyeksikan

Media yang tidak diproyeksikan disebut juga media pameran atau *displayed media*. Jenis media yang tidak diproyeksikan antara lain: (1) *realia*, merupakan benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar, (2) *model*, diartikan sebagai benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda sesungguhnya, (3) *media grafis*, merupakan media visual non proyeksi, karena media grafis dalam menyalurkan pesan menggunakan simbol-simbol visual.

Ketiga jenis media tersebut tidak memerlukan tenaga listrik, sehingga sering disebut sebagai media sederhana. Meskipun begitu penggunaan media tersebut dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih optimal dan menarik.

## 2. Media yang diproyeksikan

Media yang tergolong sebagai media yang diproyeksikan yang selama ini dikenal adalah *overhead transparansi* (OHT). Transparansi OHT merupakan media proyeksi visual sederhana, yang penggunaannya diproyeksikan ke layar menggunakan proyektor. Media tersebut bagian *software* berupa transparansi yang sering disebut sebagai OHT (*Overhead transparency*), sedangkan hardware berupa proyektor atau OHP (*Overhead projektor*).

*Opaque projector* adalah proyektor yang dapat menyorotkan gambar yang terdapat pada bidang yang *opaque* atau tidak tembus cahaya (Suleiman, 1985: 34-35). Namun, dengan perkembangan teknologi telah memungkinkan komputer dan video dapat diproyeksikan dengan menggunakan peralatan khusus, yaitu LCD (*Liquid Crystal Display*).

## 3. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Jenis yang dapat dimasukkan dalam media audio antara lain: radio, tape recorder dan kasetnya, CD audio.

Hal ini sependapat dengan Sudjana (2002: 129) yang menyatakan bahwa audio merupakan bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yaitu pita

suara atau piringan suara, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar-mengajar.

#### 4. Media Visual

Alat-alat visual merupakan media yang memperlihatkan rupa atau bentuk, yang kita kenal dengan alat peraga.

#### 5. Media Audio Visual

Audio visual adalah alat-alat yang “audible” artinya dapat didengar dan alat-alat “visible” artinya dapat dilihat. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang penyampaian pesannya secara audio visual yang dapat didengar dan dilihat.

Alat-alat audio visual dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara yang lebih konkrit atau lebih nyata. Alat-alat audio visual tidak saja menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui media audio visual lebih lama dan lebih baik tinggal dalam ingatan. Yang termasuk audio visual adalah televisi dan video.

Arsyad (2007: 29-31), menjabarkan media menjadi empat kelompok, yaitu sebagai berikut.

1. *Media hasil teknologi cetak*, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.
2. *Media hasil teknologi audio-visual* yaitu cara menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

3. *Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer* adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.
4. *Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer* merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

#### **d. Prinsip Penggunaan Media**

Media pembelajaran adalah alat pembawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Media dapat mengolah pesan dan respon siswa sehingga media sering disebut media interaktif. Media disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran menggunakan media yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

Menurut Lehshin dan kawan-kawan (dalam Arsyad, 2007: 81) prinsip penggunaan media pembelajaran ada enam yaitu; (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok), (2) media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja atau latihan, dan lembaran lepas), (3) media berbasis visual (buku, *charts*, grafik, peta, figur atau gambar, transparasi, film bingkai atau *slide*), (4) media berbasis audio visual (video, film, slide bersama



tape, televisi), (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif), (6) pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar.

Lehshin mengemukakan prinsip penggunaan media pembelajaran, di mana penelitian ini menggunakan prinsip penggunaan media yang ke lima yaitu media pembelajaran yang berbasis pada komputer.

## **2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer**

Pembelajaran dengan menggunakan komputer atau *computer-assisted instruction* (CAI), merupakan pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Komputer dilengkapi berbagai fungsi antara lain: *tape recorder*, *earphone*, proyektor untuk *slide* dan film, layar televisi, dan *key-board* serta digunakan sebagai mesin belajar atau *teaching machine* (Nasution, 2000: 60).

Dalam proses pembelajaran komputer berperan sebagai manager, yang dikenal dengan nama *computer-managed instruction* (CMI). Di sisi lain peran komputer dimanfaatkan untuk menyajikan informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya, peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar.

Modus ini dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (CAI), yang mendukung pembelajaran dan pelatihan namun bukan penyampai utama materi pelajaran. *Computer-assisted instruction* (CAI) diharapkan menciptakan pembelajaran yang efektif (Azhar, 2007: 96).

Komputer merupakan alat belajar (CAI atau *Computer Assisted Instruction*) yang mempunyai beberapa keuntungan (Nasution, 1999: 110) sebagai berikut:

- a. Komputer dapat membantu murid dan guru dalam pelajaran.

- b. CAI memiliki kemampuan yang dapat dimanfaatkan dan digunakan.
- c. CAI sangat praktis dalam pembelajaran.
- d. CAI dan metode pembelajaran yang digunakan guru dapat saling melengkapi.
- e. CAI dengan cepat dapat menilai hasil setiap peserta didik.

Pembelajaran berbasis komputer mampu mendorong dan memungkinkan terjadinya interaksi dan saling membantu antara rekan siswa yang awam dengan mereka yang sudah menguasainya, dengan begitu siswa berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Komputer mempunyai banyak pilihan *software* yang dapat diaplikasikan dan dimanfaatkan sebagai sarana untuk pembuatan sebuah media pembelajaran. Salah satu aplikasi *software* yang dapat digunakan untuk membuat audio visual dan ditampilkan secara bersamaan adalah *Adobe Flash CS5 (Adobe Flash Creative Suite5)*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis komputer merupakan prinsip yang tepat digunakan untuk pembuatan sebuah media pembelajaran interaktif, karena melalui media pembelajaran tersebut terjadi interaksi langsung antara peserta didik dan materi pelajaran sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam proses belajar-mengajar.

## **B. *Adobe Flash CS5***

*Adobe Flash Creative Suite5* dirilis pada tahun 2010 oleh perusahaan *Adobe System Incorporated*. *Adobe Flash CS5 (Adobe Flash Creative Suite5)* merupakan

sebuah program yang ditujukan kepada para desainer atau programmer yang bertujuan merancang animasi untuk pembuatan sebuah halaman web, pembuatan game interaktif, presentasi untuk tujuan bisnis, proses pembelajaran, pembuatan film kartun, dan dapat digunakan untuk membangun sebuah aplikasi yang bernilai tinggi serta tujuan-tujuan yang lebih spesifik lagi (Pranowo, 2011: 15).

*Adobe Flash Creative Suite5* memiliki beberapa kelebihan dengan versi sebelumnya. Penggunaan seperti TLF *text* sangat membantu dalam mengelola *text*. Disamping itu juga dapat menemukan fitur terbaru pada *Flash CS5 (Creative Suite5)*, seperti editor *Actionscript*, integrasi dengan *creative suite*, integrasi dengan *flash builder*, penyempurnaan pada video, dan *file fla* berbasis XML (Wahana Komputer, 2011: 29) .

Fasilitas seperti 3D *Effect* atau *Transformations* yang sangat menarik dapat digunakan untuk membuat efek-efek animasi 3 dimensi yang menarik. *Adobe Flash CS5 (Adobe Flash Creative Suite5)* merupakan penyempurnaan dari versi sebelumnya yaitu Adobe Flash CS4 (Creative Suite4). *Flash* dapat dilihat dari dua aspek (Pranowo, 2011: 15), yaitu:

1. *flash* sebagai *software* pembuat atau pembangun aplikasi, sistem informasi, dan pembuat animasi,
2. *flash* sebagai teknologi. Terbentuknya *Flash Player* untuk dapat menjalankan animasi.

*Flash* adalah program animasi yang berbasis vektor yang dapat menghasilkan file yang berukuran kecil sehingga mudah diakses. *Flash* dilengkapi

dengan *tool-tool* untuk membuat gambar yang kemudian akan dibuat animasi atau akan dijalankan dengan *scrip* (*scrip* dalam *Flash* disebut dengan *ActionScript*).

*Adobe Flash Proffesional CS5* atau lebih dikenal dengan sebutan *Flash CS5* (*Creative Suite5*) merupakan satu program unggulan dari *Adobe System* yang khusus digunakan untuk membuat animasi gambar vektor seperti membuat *movie*, animasi logo, *game*, *banner*, menu interaktif sampai pengembangan aplikasi untuk *mobile smartphone* dan komputer tablet (Chandra, 2011: 2).

*Adobe Flash Creative Suite5 Proffesional* memiliki beberapa fitur terbaru (Pranowo, 2011: 2-11) sebagai berikut.

1. *Object-based Animation*, untuk mendesain objek bergerak dari *keyframe*.
2. *Motion Editor Panel*, untuk mengontrol parameter *keyframe* yang meliputi rotasi, ukuran, skala, posisi, filter, dan kegunaan editor *keyframe* yang berguna untuk mengontrol kurva grafik.
3. *Motion Tween Presets*, merupakan *pre-built animations* yang digunakan untuk menyimpan karya.
4. *Inverse Kinematics with the Bone tool*, digunakan untuk membuat animasi *tween* dengan gerakan atau putaran.
5. *3D Trasformation*, digunakan untuk transformasi 3D dan tidak dapat untuk membuat objek 3D.
6. *Decorative Drawing with the Deco tool*, untuk mengubah beberapa simbol ke dalam *instant design tool* dengan bantuan *brush* atau *fill tool*, seperti efek-efek maupun simbol-simbol.

7. *Adobe Kuler Panel*, untuk mengelompokkan tema yang dibuat para komunitas desainer secara online.
8. *Panel Overview*, untuk mengubah layout area kerja.
9. *Sample Sounds Library*, terdapat *library* dari *sound effects* yang membuat mudah dalam memasukkan *sound*.
10. *Adobe Media Encoder with H.264 Support*, digunakan untuk mengubah file video menjadi *movie flash*, yaitu(\*.flv).
11. *Edit in Soundbooth*, untuk mengedit suara yang diimpor dalam *Soundbooth* langsung ke dalam *flash*.
12. *New Font Menus*, meliputi tiap-tiap *font* yang terdahulu dan tiap gaya di dalam *font*.

Dalam wahana komputer (2011: 2-4) menjelaskan beberapa fitur terbaru pada *Adobe Flash Creative Suite5* yang merupakan penyempurnaan program dari versi sebelumnya, antara lain:

1. *Text*, digunakan untuk membuat fitur-fitur tulisan seperti TLF *text* dan *classic text*.
2. *Code Editing*, untuk membantu dalam penulisan *actionscript*.
3. *SWF History*, mengetahui ukuran file swf.
4. *Deco Tool*, untuk menambahkan fasilitas *tool* yang lainnya.

Berikut adalah beberapa istilah yang biasa digunakan saat bekerja di area kerja *Flash CS5 (Creative Suite5)* menurut Pranowo (2011: 18-23) :



1. *Stage*, yang diwakili oleh kotak putih yang diibaratkan panggung sandiwara di mana semua aktor tampil dan bermain. Daerah yang berwarna abu-abu adalah daerah yang tidak akan terlihat oleh penonton.

2. *Tools*, merupakan alat gambar dan mewarnai sesuatu yang ada di stage.

Dibawah ini macam-macam *tool* dan penggunaannya sebagai berikut.

- a. *Selection Tool (V)*, untuk memilih atau menyeleksi dan memindahkan objek.
- b. *Subselection Tool (A)*, untuk memodifikasi titik-titik garis pada gambar.
- c. *3D Rotation Tool (W)*, untuk mentransformasikan rotasi pada sumbu x, y dan z. *Tool* ini hanya bekerja pada objek *movie*, *button*, grafik, dan objek *text*.
- d. *3D Translation Tool (G)*, untuk mentransformasikan translasi pada sumbu x, y, dan z yang hanya bekerja pada objek *movie*, *button*, grafik, dan objek *text*.
- e. *Lasso Tool (L)*, untuk memilih bagian dari objek atau memilih objek yang tidak teratur.
- f. *Pen Tool (P)*, untuk menambah atau mengurangi titik pada garis suatu gambar atau objek.
- g. *Text Tool (T)*, untuk menulis *text*.
- h. *Line Tool (N)*, untuk menggambar garis.
- i. *Rectangle Tool (R)*, untuk membuat atau menggambar persegi atau kotak.
- j. *Oval Tool (O)*, untuk membuat objek lingkaran atau oval.

- k. *Rectangle Primitive Tool*, untuk membuat persegi atau kotak *primitive* dengan mempunyai *node* yang dapat dimodifikasi menjadi lengkung.
- l. *Oval Primitive Tool*, untuk membuat objek oval atau lingkaran yang memiliki 3 titik sumbu yang dapat diubah-ubah.
- m. *PolyStar Tool*, untuk membuat objek polygon atau bintang.
- n. *Pencil Tool*, digunakan untuk menggambar bentuk yang teratur.
- o. *Brush Tool (B)*, menggambar bebas dengan sistem seperti kuas.
- p. *Spray Brush Tool (B)*, menggambar seperti alat semprot cat (*SprayGun*).
- q. *Deco Tool (U)*, mengubah beberapa simbol ke dalam *instant design tool*, seperti efek-efek maupun simbol-simbol.
- r. *Bone Tool*, digunakan untuk membuat animasi gerakan atau putaran.
- s. *Paint Bucket Tool (K)*, mengidentifikasi warna fill suatu objek.
- t. *Ink Bottle Tool (S)*, mewarnai atau menambah warna *outline* atau *stroke* suatu objek.
- u. *Eyedropper Tool (I)*, mengambil warna suatu bidang.
- v. *Eraser Tool (E)*, menghapus sebagian atau seluruh objek yang tidak diinginkan.
- w. *Hand Tool (H)*, menggeser lembar kerja atau layer agar sesuai dengan yang kita inginkan.
- x. *Zoom Tool (M)*, untuk memperbesar atau memperkecil tampilan dari layar atau lembar kerja.
- y. *Stroke Color Tool*, memberikan warna *outline* atau garis tepi dari suatu objek.

- z. *Fill Color Tool*, memberikan warna pada bagian dalam objek.
- 3. *Panel*, mengubah, mengatur dan mempercantik objek yang berada di *stage*.
- 4. *Properties*, pencatat segala informasi objek yang ada di *stage*.
- 5. *Timeline*, mencatat aktivitas objek kapan harus tampil di *stage* dan kapan harus menghilang.

### C. Pengertian Membaca

Membaca adalah proses psikologis untuk menentukan arti kata-kata tertulis. Membaca melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, ingatan, pengetahuan kata yang dapat dipahami dan pengalaman pembacanya (Cole dalam Wiryodijoyo, 1989: 1).

Kegiatan membaca sebagai salah satu kegiatan menyimak, yang juga merupakan kegiatan komunikasi, karena membaca tidak lain adalah menerima pesan dari buku-buku (Sujanto, 1988:5).

Pemahaman diperoleh bila pembaca mempunyai pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya dengan apa yang terdapat di dalam bacaan. Proses membaca melibatkan kemampuan motoris, pengetahuan bahasa, penalaran dan pengalaman pembacanya.

Hal ini sependapat dengan apa yang dikemukakan Soedarso (2000 : 4) bahwa membaca adalah aktifitas kompleks dengan mengerahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah. Meliputi: orang harus menggunakan pengertian dan khayalan, mengamati dan mengingat.

Setiap orang mempunyai cara sendiri dalam memahami informasi dengan membaca, namun dalam membaca harus diimbangi dengan kemampuan secara cepat yaitu, semakin intensif dan efektif. Pada buku keterampilan berbahasa Sujanto (1988 : 7) dijelaskan kegunaan yang terbesar dari banyak membaca secara intensif dan efektif adalah :

- a. Mendapatkan banyak informasi yang dapat dijadikan bahan baik dalam berbicara maupun menulis.
- b. Dapat semakin akrab dengan teknik-teknik serta berbagai metode yang biasa dipergunakan oleh para penulis dalam memaparkan gagasan mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, kesimpulannya bahwa membaca merupakan suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk membangun makna dari suatu pesan yang disampaikan melalui tulisan. Dalam proses tersebut, pembaca mengintegrasikan antara informasi atau pesan dalam tulisan dengan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki.

Salah satu keterampilan berbahasa yang berfungsi sebagai perantara yaitu pancaindra untuk memperoleh suatu informasi. Dari pancaindra tersebut kemudian di proses dalam kesadaran kita melalui berbagai penyaringan sebelum informasi atau pengetahuan yang kita dapat tersimpan di dalam memori kita untuk selama-lamanya. Begitu juga dalam membaca *titi laras tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga dan Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang*, seseorang harus menggunakan pancaindra yang dimiliki.

#### D. *Titi Laras*

##### 1. Pengertian *Titi Laras*

*Titi laras* adalah angka yang terdapat pada bilahan gamelan yang menggambarkan suara satu-satunya bilahan gender (Padmosoekotjo, 1955: 39). Endraswara (2008: 59) memaparkan bahwa *titi laras* merupakan tulisan atau tanda sebagai penyimpulan nada-nada yang sudah tertentu tinggi rendahnya. *Titi laras* berfungsi untuk mencatat notasi gendhing atau tembang.

*Titi laras* adalah bahasa lain dari tangga nada. *Titi laras* biasanya digunakan sebagai acuan atau patokan irama nada khusus untuk musik tradisional Jawa. *Titi laras* adalah tanda angka, simbol, huruf mengenai nada-nada dalam seni karawitan (Winarno, 2010: 2). *Titi laras* disebut juga notasi yang fungsinya untuk menulis notasi lagu atau gendhing, dokumentasi lagu atau gendhing, dan digunakan sebagai sarana pembelajaran karawitan.

Pendapat lain dari Endraswara (2010: 50) yang menyatakan bahwa “*Titi laras, yaitu slendro atau pelog, sebagai bekal menguasai jenis lagu agar tidak bersuara sumbang (blero). Jika titi laras itu digarap matang, tiap orang yang belajar tembang paham hal ini, biarpun dihadapkan pada lagu baru, dapat mengotak-atik suara sendiri. Titi laras yang dikuasai secara cermat akan memudahkan seorang penembang melagukan tembang apa saja*”.

Menurut Supanggah (2002: 86) *titi laras* dapat bermakna jamak, ada tiga makna penting yaitu:

1. sesuatu yang (bersifat) “enak atau nikmat untuk didengar atau dihayati”,
2. nada yaitu suara yang telah ditentukan jumlah frekuensinya (penunggul, gulu, dhadha, pelog, lima, nem dan barang),



3. tangga nada atau *scale/ gamme*, yaitu susunan nada-nada yang jumlah, urutan dan pola interval nada-nadanya telah ditentukan.

Hal tersebut sepadan dengan pendapat yang dikemukakan Rejomulyo (2009:

14) bahwa laras atau *titi laras* merupakan bunyi-bunyian atau susunan nada yang ditentukan dengan aturan-aturan sehingga enak didengar. Laras mempunyai sifat dasar yaitu: (1) tinggi rendah, karena banyak sedikitnya getaran dalam waktu tertentu, (2) panjang pendek, karena iramanya terjadi getaran pada sumber bunyi (periode), (3) laras lirik, yang disebabkan oleh besar/ jauhnya getaran (amplitudo).

Berdasarkan definisi beberapa ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *titi laras* adalah urutan nada dalam 1 gembyang atau oktaf yang dimulai dari sebuah nada sampai terulangnya nada itu kembali dalam 1 oktaf yang lebih tinggi maupun oktaf yang lebih rendah.

## 2. Klasifikasi *Titi Laras*

Menurut Winarno (2010: 2-4) bentuk *titi laras* dibedakan menjadi tiga macam, yaitu *titi laras* berwujud huruf, *titi laras* berwujud angka, dan *titi laras* berwujud simbol. Tiga bentuk *titi laras* tersebut mempunyai jenis-jenis *titi laras* sendiri. *Titi laras* berwujud angka juga mempunyai jenis-jenis *titi laras* yang salah satunya bernama *titi laras* kepatihan.

Dalam pengembangan media pembelajaran membaca *titi laras tembang macapat Dhandhanggula* ini menggunakan *titi laras* kepatihan. *Titi laras* kepatihan diciptakan oleh Wreksadiningrat I pada tahun 1910 di Surakarta. *Titi laras* ini digunakan pada karawitan Surakarta.

Wujud *titi laras* kepatihan sebagai berikut:

Tabel 1. *Titi Laras Slendro*

Jenis Laras	Laras Slendro				
Tanda Titi Laras	1	2	3	5	6
Cara Membaca	ji	ro	lu	ma	nem
Nama Nada	Panunggul	Gulu	Dhadha	Lima	Nem

Tabel 2. *Titi Laras Pelog*

Jenis Laras	Laras Pelog						
Tanda Titi Laras	1	2	3	4	5	6	7
Cara Membaca	ji	ro	lu	pat	ma	nem	pi
Nama Nada	Panunggul	Gulu	Dhadha	Pelog	Lima	Nem	Barang

Berkenaan dengan bentuk *titi laras* kepatihan yaitu laras slendro dan laras pelog, hal ini sependapat dengan klasifikasi *titi laras* kepatihan menurut Supanggah (2002: 86-87) yaitu:

a. *Titi laras* yang digunakan *Laras Slendro*

- 1) Panunggul, atau sering juga disebut dengan barang, diberi simbol 1 (angka arab satu), dan dibaca siji atau ji.
- 2) Gulu, atau jangga (krama jawa), diberi simbol 2 (angka arab dua) dibaca loro atau disingkat ro.

- 3) Dhadha, *atau jaja atau tengah, diberi simbol 3 (angka arab tiga), dan dibaca telu atau dibaca singkat lu.*
  - 4) Lima, *diberi simbol angka 5 (angka arab lima), dibaca lima, atau ma sebagai bacaan singkatnya.*
  - 5) Nem, *diberi simbol 6 (angka arab enam), dibaca nem.*
- b. *Titi laras* yang digunakan Laras Pelog sama dengan yang digunakan Laras Slendro, namun dalam laras pelog terdapat nama laras yang sering disebut sebagai berikut.
- 1) Barang, *yaitu nada gembyangan dari penunggul, diberi simbol 1 (angka arab satu dengan titik di atas angka), dibaca siji atau ji.*
  - 2) Manis, *nada gembyangan gulu, diberi simbol angka 2 (angka arab dua dengan tanda titik di atasnya). Manis hanya digunakan untuk laras kempul dan kenong.*

Dalam penelitian ini disebabkan *tembang macapat* pada dasarnya merupakan salah satu jenis *tembang Jawa* maka *titi laras* yang digunakan adalah *titi laras* kepatihan, yang larasnya sering disebut *laras pentatonis* yaitu hanya menggunakan lima buah nada. *Titi laras* disebut dengan notasi kepatihan karena ditulis di kepatihan, yang diciptakan oleh Raden Ngabehi Jaya Sudirga atau Wreksadiningrat sekitar tahun 1910 (Winarno, 2010: 2).

Pada abad ke- 19 di Kepatihan Surakarta, oleh Wreksadiningrat I mengajarkan sendhon dengan notasi rante, akan tetapi mengalami kendala. Karena kesulitan, maka diberi tanda dengan angka pada balungannya (bilah). Notasi

kepatihan diperkirakan digunakan pada tahun 1892. Angka tersebut digunakan untuk pengajaran. Karena notasi lahir di Kepatihan, maka selanjutnya disebut *titi laras* kepatihan dan masih berlaku sampai sekarang.

Tangga nada pentatonik adalah rangkaian nada yang terdiri atas lima nada ('penta' berarti lima). Interval atau jarak nadanya  $\frac{1}{2}$ , 1,  $1\frac{1}{2}$ , dan 2 nada. Tangga nada jenis ini digunakan pada alat musik gamelan (My, 2008 : 81).

Tangga nada pentatonik pada umumnya digunakan pada musik tradisional. Khusus pada Gamelan Jawa, dua macam tangga nada pentatonik tersebut dinamakan *titi laras* slendro dan *titi laras* pelog. Pelog yang terdiri atas 1-3-4-5-7 merupakan tangga nada yang dipakai pada masyarakat jawa, yang menghilangkan nada 2 (re) dan 6 (la) sehingga membentuk struktur jarak  $2\frac{1}{2}$ -1-2. Sedangkan slendro yang terdiri atas 1-2-4-5-6, nada yang dihilangkan adalah nada 3 (mi) dan 7 (si) sehingga membentuk struktur jarak  $1\frac{1}{2}$ -1-1.

Menurut Sugestiadi (dalam Wawasan Seni Budaya, hal; 42) pentatonis diambil dari bahasa latin *pentatonicus*. Tangga nada pentatonis adalah suatu jenis tangga nada yang menggunakan lima buah nada pokok yang ada pada setiap oktafnya dengan diakhiri nada VI sebagai oktafnya (*Penta* berarti lima dan *tonis* atau tonus berarti nada).

Klasifikasi *titi laras* yang dijabarkan oleh kedua pakar di atas, sependapat dengan Endraswara (2008: 59-60) yang menyatakan bahwa *titi laras* dalam gamelan ada dua macam yaitu; *titi laras* slendro yang terdiri dari panunggul, gulu,

dhadha, lima, nem. Sedangkan *titi laras pelog* terdiri dari; panunggul, gulu, dhadha, pelog, lima, nem, barang. Macam-macam *titi laras pentatonis* :

a) *Titi Laras Pelog*

Tabel 3. *Titi Laras Pentatonis Pelog*

No.	Nama Laras	Titi Laras
1.	Pelog Lima	5-6-1-2-3-4-5-6-1-2
2.	Pelog Nem	6-1-2-3-4-5-6-1-2-3
3.	Pelog Barang	2-3-4-5-6-7-2-3-4-5-6-7-2-3

b) *Titi Laras Slendro*

Tabel 4. *Titi Laras Pentatonis Pelog*

No.	Nama Laras	Titi Laras
1.	Slendro Manyura	3-5-6-1-2-3-5-6-1-2-3
2.	Slendro Nem	2-3-5-6-1-2-3-5-6-1-2-3
3.	Slendro Sanga	5-6-1-2-3-5-6-1-2

Dengan pedoman *titi laras pentatonis* di atas peneliti akan menyajikan dua tembang Dhandhanggula menggunakan *laras slendro* dan *laras pelog*, yakni tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga dan Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang.



## E. Tembang Macapat

### 1. Pengertian Tembang Macapat

*Tembang Macapat* adalah sebuah lagu yang terdiri atas susunan *titi laras* yang memunculkan sebuah *cengkok*, sehingga macapat apabila dilagukan akan terasa keestetikaannya (Endraswara, 2010: 87). Hal itu sependapat dengan Padmosoekotjo (1955: 21) yang menjelaskan bahwa tembang macapat merupakan sebuah karangan yang mempunyai ciri-ciri tertentu yang pembacaannya harus dilagukan.

Pendapat lain menurut Subalidinata (1974: 15) yakni bahwa “*Jare tembang macapat iku pamacane papat-papat. Mangkono yen ditembangake cengkok macapatan. Ana maneh sing nlusur tembung “macapat” asal saka “ma-cepat”*” yaitu tembang macapat merupakan tembang yang dibaca empat-empat dan dibaca secara cepat dengan dilagukan menggunakan cengkok macapatan. Pelafalan *maca cepet* apabila dibaca menjadi *macapet*. Karena pelafalan *macapet* tidak enak didengar maka pelafalannya menjadi macapat (Suwarna, 2008: 6).

Dalam masyarakat suku bangsa Jawa *tembang* dibagi menjadi tiga jenis yaitu: (1) tembang gedhe, (2) tembang tengahan, (3) *Tembang Macapat*. Namun di sini penulis hanya akan membatasi hanya pada *Tembang Macapat*. *Macapat* adalah sebutan metrum puisi Jawa pertengahan dan Jawa baru, yang hingga kini masih digemari masyarakat, dan masih sulit dilacak sejarah penciptaannya.

Secara umum sekar macapat ada 9 jenis (Padmosoekotjo, 1955: 30). Akan tetapi, saat ini banyak masyarakat mempelajari tembang macapat ada 11 jenis,

penyebabnya tembang tengahan dan *tembang macapat* patokannya sama. Guru lagu, guru wilangan dan guru gatra pada beberapa buku, jumlah *tembang macapat* bisa berbeda-beda karena bergeser antara tembang tengahan dengan tembang macapat. Berdasarkan dari 11 jenis *tembang macapat*, pada penelitian ini peneliti akan membahas *tembang Dhandhanggula* untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.

*Tembang Dhandhanggula* merupakan salah satu materi mata pelajaran yang wajib diajarkan di Sekolah Menengah Pertama untuk kelas VIII yaitu terdapat pada Kurikulum Muatan Lokal pemerintah provinsi daerah istimewa Yogyakarta pada mata pelajaran bahasa, sastra, dan budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama.

## 2. Tembang Macapat Dhandhanggula

*Tembang Dhandhanggula* merupakan salah satu nama tembang macapat yang digunakan untuk menyampaikan ajaran atau *pitutur*. Menurut Subalininata dan Padmosoekotjo (dalam Nurhayati, 2009: 8-9), “*tembang Dhandhanggula berwatak mempesona, luwes, sejuk dan serba pas untuk menyampaikan berbagai wulang*”. *Tembang Dhandhanggula* mengandung ajaran sebagai berikut.

- a. *Manusia harus mengerti makna hidup dan menjalaninya dengan baik.*
- b. *Manusia perlu mengamalkan nilai-nilai Al-Qur'an, dengan berguru kepada orang yang menguasainya secara sempurna, bermartabat, mengerti hukum (syari'at agama Islam), taat beribadah, kuat berpuasa dan mampu mengendalikan hawa nafsu.*
- c. *Hidupnya didasari pula hadist, ijmak (pendapat para ulama), kiyas (alasan yang didasarkan atas pertimbangan perbandingan atau persamaan tentang*

*hukum Islam), dan dalil, setidak-tidaknya didasarkan dari salah satu diantaranya.*

- d. *Manusia harus selalu belajar dan mencari guru sejati, tidak seperti masa kini malah guru yang berusaha keras mencari siswa.*

*Tembang Dhandhanggula* merupakan salah satu jenis tembang macapat yang mempunyai subjenis *tembang Dhandhanggula*. Dalam pengembangan media pembelajaran di sini menggunakan subjenis *tembang Dhandhanggula* yakni *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga* dan *Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang*.

### 3. *Titi Laras Tembang Macapat Dhandhanggula*

- a. **SK. MC. Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga (Suwarna, 2008: 23).**

2    5    6    6'    6     $\dot{1}$      $\dot{2}$      $\dot{2}$      $\dot{2}$      $\dot{2}$

La- mun si- ra ang- ge- gu- ru ka- ki

$\dot{2}$      $\dot{2}$     6     $\dot{1}6'$     6    6    6    6    6    6

A- mi- lih- a ma- nung- sa kang nya- ta

5    6    6    6'    6    6     $6\dot{1}$      $65$

Ing- kang be- cik mar- ta- ba- te

6     $\dot{1}$      $\dot{2}$      $\dot{1}'$     6     $56$     6

Sar- ta kang wruh ing u- kum

5      5      2      2'      5      6      16      2      1.6

Kang   ngi-   ba-   dah   lan   kang   wi-   ra-   ngi

6      1      1      1'      1      1      1

So-   kor   o-   leh   wong   ta-   pa

1      6      1      2'      6 . 1      6 . 5

Ing-   kang   wus   a-   mung-   kul

1      2      2      2'      2      2      2      2

Tan   mi-   kir   pa-   weh   ing-   li-   yan

5      3      2      16'      6      6      6      6      6      1      2      2

I-   ku   pan-   tes   si-   ra   gu-   ron-   a-   na   ka-   ki

5      6      1      6'      2      6 . 1      1

Sar-   ta-   ne   ka-   wruh   a-   na

**b. SK. MC. Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang.**

3      5      6      7'      7      7      7      7      76      5

Sung   te-   te-   dha   pa-   ra   mu-   dha   sa-   mi

3      5      6      7'      6      5      7      6      565      32

A-   ja-   ka-   di   le-   la-   kon   mang   ka-   na

2      3      5      2' 3      5      67      5

Mun- dhak   cu-   pet   sa-   cip-   ta-   ne

7      2̣      2̣      2'      2̣      7      65

Mar- ma-   ne-   wong   a-   se-   puh

7      6      53      2'      2      3      7̣      2      3.27

Wan- ti-   wan-   ti   den- nya sung- pe-   ling

7̣      7̣      7̣      7'      7̣      76      5̣

Mring- pu-   tra-   wa-   yah-   i-   ra

2      2      3      7'      27      67

Ka- dya   kang ka-   wu-   wus

2      3      5      2' 3      5      67      5

War- na- war-   na   wus   neng   ngar- sa

3      2      7̣      2'      2      2      2      2      3      4      2      3

Lan ma- lih-   e   yen   ti-   ni-   tah   da-   di   ing-   gil

7̣      2      2      2'      7̣      67      7̣

Ha- gung   pa-   ngwa-   sa-   ni-   ra

(Cakepan menurut Mardusari (1991: 49) dan Titi laras menurut siswa sekar kawedanan hageng punokawan kridomardawa Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat)

#### 4. Ciri-Ciri Tembang Macapat

- a. Guru Gatra : Jumlah baris pada setiap satu bait.
- b. Guru Wilangan : Jumlah suku kata pada setiap baris.
- c. Guru Lagu : Jatuhnya swara atau dhong dhingnya swara, yang dinamakan guru lagu adalah huruf vokal “a, i, u, e, o” (Suwarna, 2008: 11).

Klasifikasi ciri-ciri *Tembang Macapat* menurut Gitosaprodjo (1993: 2), misalnya pada tembang Pocung:

Ngelmu iku kalakone kanthi laku	12u	} Satu Pada
Lekase lawan kas	6a	
Tegese kas nyantosani	8i	
Setya budya pangekesing durangkara	12a	

Keterangan *Tembang Macapat* di atas yaitu :

- Satu bait atau *pada* terdiri atas 4 baris.
- Tiap baris jumlah suku kata atau *wanda* yaitu 12, 6, 8, 12.
- Huruf hidup suku kata terakhir tiap baris yaitu u, a, i, a.

#### 5. Watak Tembang Macapat

- a. Mijil, *berwatak gandrung-gandrung, prihatin*.
- b. Sinom, *berwatak prasaja, susah*
- c. Kinanthi, *berwatak ngemu surasa ngarep-ngarep gandrung*.
- d. Asmarandana, *berwatak sengsem, susah utawa prihatin*.
- e. Dhandhanggula, *berwatak mrabu, luwes, sarwa mathuk*.
- f. Gambuh, *berwatak nanjih-nanjihake, nggenah-nggenahake*.
- g. Maskumambang, *berwatak susah, nelangsa, prihatin*.
- h. Durma, *berwatak sereng, nesu muntab*.
- i. Pangkur, *berwatak gandrung sereng*.
- j. Megatruh, *berwatak susah, getun pungun-pungun*.
- k. Pocung, *berwatak sakepenake, sembrana parikena*.  
(Subalidinata, 1974: 19-20)



Kesimpulannya dari penjelasan di atas bahwa *Tembang Macapat* disebut juga tembang alit atau sekar alit dan merupakan puisi tradisional Jawa yang memiliki aturan tertentu yang setiap baitnya mempunyai baris yang disebut *guru gatra*, dan setiap *gatra* mempunyai sejumlah suku kata (*guru wilangan*) tertentu, dan berakhir pada bunyi sajak akhir yang disebut *guru lagu* (a, i, u, e, o). *Tembang Macapat* terdiri atas 11 tembang yang mempunyai watak masing-masing.

#### **F. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian ini relevan dengan penelitian “*Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Dengan Aplikasi Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII*” oleh “Winda Sukmaningtyas” (2011). Dalam penelitian tersebut dikembangkan media pembelajaran tembang macapat dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash untuk siswa SMP.

Subyek penelitian berjumlah 30 siswa SMP kelas VIII di SMP Negeri 1 Tirtomoyo. Pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner. Hasil penelitian ditinjau dari aspek pembelajaran dan aspek media menunjukkan bahwa program Adobe Flash untuk pembelajaran *tembang macapat* secara keseluruhan dapat meningkatkan motivasi belajar yang dinilai sangat baik oleh ahli materi, media maupun peserta didik. Selain motivasi belajar yang meningkat, proses pembelajaranpun menjadi menarik.

Dilihat dari segi kualitas tampilan memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,5% dalam kategori sangat baik. Dari aspek ketepatan konsep diperoleh nilai rata-rata sebesar 90%, yang masuk dalam kategori baik. Hasil tanggapan siswa memperoleh rata-rata penilaian sebesar 81,6%, yang masuk kategori sangat setuju.

Dari hasil penelitian tersebut, dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran tembang macapat dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash tersebut menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan penelitian Winda Sukmaningtyas dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media tembang macapat dengan aplikasi Adobe Flash secara keseluruhan dinilai sangat menarik. Kesamaan dalam penelitian ini, terletak pada materi yang akan disajikan yaitu *tembang macapat*, sedangkan perbedaan terletak pada jenis tembang macapatnya.

*Tembang macapat* pada penelitian ini menggunakan *tembang macapat Dhandhanggula* sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Kesamaan lain dapat dilihat pada penggunaan aplikasi media atau perangkat lunak yang digunakan, hanya saja jenis aplikasinya yang berbeda.

Penelitian ini menggunakan *Adobe Flash Creative Suite5*, sedangkan pada penelitian yang dilakukan “Winda Sukmaningtyas” menggunakan *Aplikasi Adobe Flash CS3*. *Aplikasi Adobe Flash CS5 (Creative Suite5)* dalam penelitian ini, merupakan penyempurnaan dari aplikasi versi sebelumnya. Fitur terbaru pada *Adobe Flash Creative Suite5* akan membantu dalam membuat beragam keperluan, seperti pembuatan film animasi, animasi pelengkap web, animasi untuk game, hingga animasi untuk pembuatan sebuah media pembelajaran khususnya *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga* dan *Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang*.

## G. Kerangka Berpikir

Mata pelajaran bahasa Jawa dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari SD, SMP, dan SMA. Salah satu materi tembang pada mata pelajaran bahasa Jawa di SMP kelas VIII yang mempunyai standar kompetensi membaca yaitu *Tembang Macapat Dhandhanggula*.

Pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* khususnya *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga* dan *Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang*, memiliki beberapa kendala. Salah satu kendalanya yaitu masih minimnya media pembelajaran untuk *tembang macapat* dalam mendukung proses belajar-mengajar.

Media pembelajaran dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Perkembangan media elektronik khususnya komputer merupakan hasil teknologi modern yang membuka kemungkinan-kemungkinan yang besar alat pendidikan. Melalui komputer guru dapat memanfaatkan *hardware* maupun *software* ada untuk mengembangkan media pembelajaran yang dikemas dengan menarik.

Proses pembuatan media pembelajaran interaktif membutuhkan program yang didalamnya menyediakan kebutuhan yang diperlukan dan dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. *Adobe Flash CS5* adalah salah satu *software* terbaru dari *Adobe Creative Suite5* yang dapat digunakan untuk pembuatan animasi.

Dengan adanya aplikasi *Adobe Flash CS5 (Creative Suite5)*, dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif yang memuat materi *titilaras tembang macapat Dhandhanggula* akan dikemas menggunakan *Adobe Creative Suite5* dengan menarik berbentuk CD interaktif.

Pengembangan media tersebut disesuaikan dengan kompetensi yang ada pada “*Kurikulum Muatan Lokal Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2010*”, dan akan dilakukan uji validasi materi oleh dosen ahli media dan ahli materi serta guru bahasa Jawa. Uji materi juga akan dilakukan melalui tanggapan-tanggapan siswa.

Siswa dalam penelitian ini merupakan siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Wates, untuk mendapat masukan dari produk yang dibuat. Pengembangan media pembelajaran *tembang macapat* ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran *tembang macapat* agar menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media untuk pembelajaran. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) atau penelitian dan pengembangan. *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2007: 297).

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan model prosedural yang bersifat deskriptif eksploratori dengan mematuhi langkah-langkah tertentu untuk menghasilkan produk. Langkah-langkah penelitian dengan mengumpulkan data atau informasi dan menyiapkan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran membaca *titi laras tembang macapat Dhandhanggula*.

Media pembelajaran tersebut akan dikemas dan diwujudkan dalam bentuk CD (*Compact Disk*) pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Creative Suite 5*. Media pembelajaran membaca *titi laras tembang macapat Dhandhanggula* yang telah dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*), selanjutnya akan dikonsultasikan kepada dosen ahli materi dan media, dan kemudian dinilai oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa.

Dari hasil penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai pembaharuan dalam kegiatan belajar-mengajar melalui sarana yang dibuat, yaitu media pembelajaran interaktif dengan materi

membaca *titi laras tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga* dan *Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang*.

## **B. Prosedur Pengembangan Media**

Dalam meneliti dan mengembangkan media harus memperhatikan langkah-langkah pembuatannya. Menurut Padmo (2009: 418-423) penulisan bahan ajar yang menerapkan pengembangan sistem pembelajaran dilakukan melalui berbagai tahapan. Tahapan-tahapan itu adalah sebagai berikut.

### **1. Analysis atau Tahap Analisis**

Pada tahap analisis peneliti mengkaji kurikulum. Setelah pengkajian dilakukan maka diketahui penjabaran standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan materi pembelajaran.

### **2. Design atau Tahap Perancangan**

Setelah dilakukan analisis maka langkah selanjutnya adalah tahap perancangan. Dalam hal ini peneliti merancang materi pembelajaran serta evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran. Perancangan dilakukan berdasarkan hasil dari tahap analisis.

### **3. Tahap Pengembangan dan Produksi (*Development & Production*)**

Setelah materi serta evaluasi sudah direncanakan, pengembang harus mengumpulkan berbagai referensi yang berkaitan dengan materi, yang dikembangkan dalam bentuk *flow chart*. *Flow chart* adalah diagram alur pengembangan media yang kemudian dijabarkan dalam wujud naskah media



pembelajaran. Naskah media kemudian dikembangkan dan diproduksi dalam bentuk CD (*Compact Disk*) dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5*.

#### **4. Tahap Validasi**

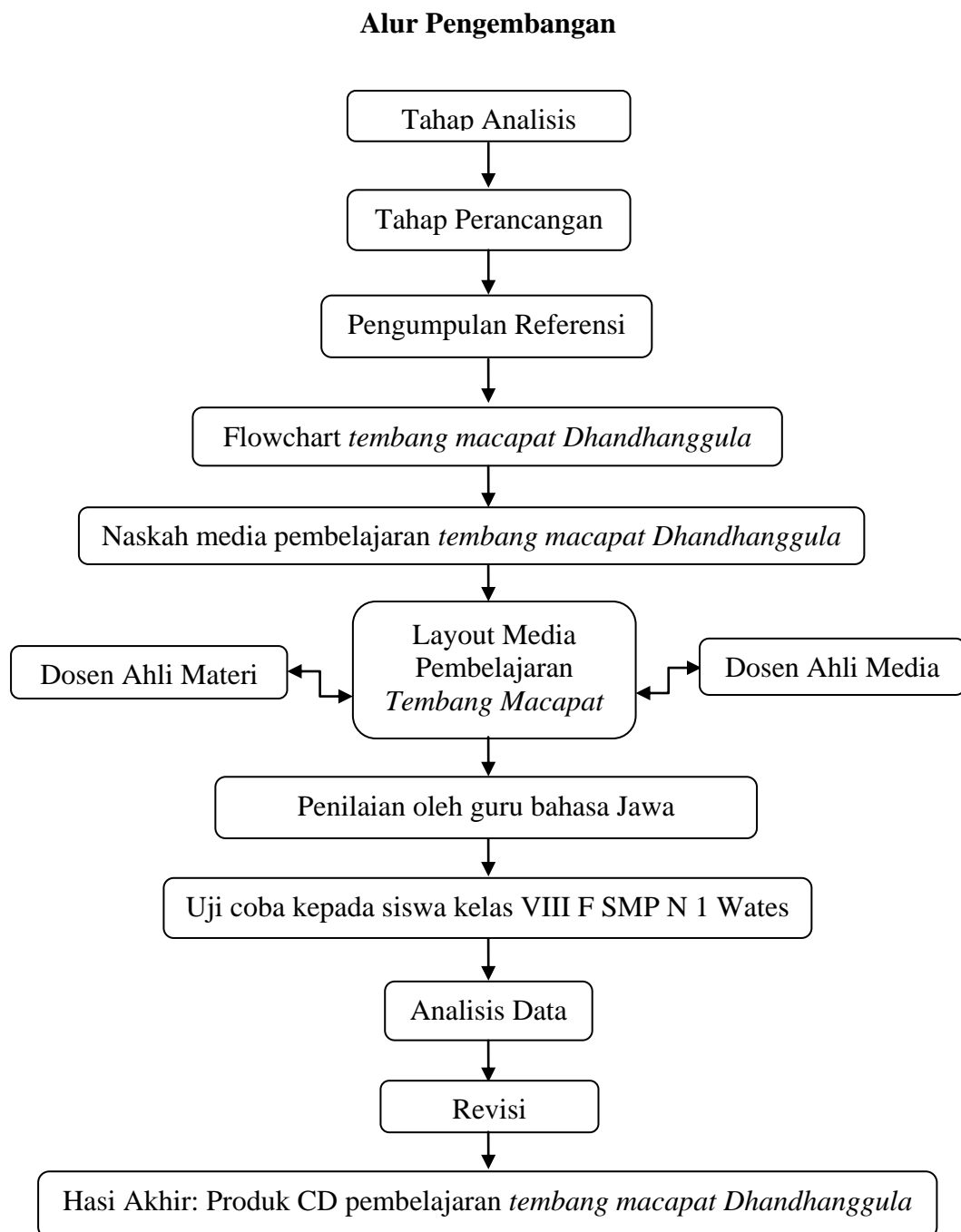
Setelah terbentuk media pembelajaran berupa CD (*Compact Disk*) interaktif pembelajaran maka dilakukan tahap validasi. Tahap validasi dilakukan oleh validator yaitu dosen ahli media, untuk mengevaluasi kesesuaian media dan dosen ahli materi, untuk mengevaluasi kesesuaian materi yang disajikan. Tahap validasi oleh validator terdiri dari dua tahapan yaitu tahap pertama dan tahap kedua. Berdasarkan hasil validasi dosen ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan penilaian oleh guru bahasa Jawa dan dilakukan uji coba kepada beberapa siswa SMP Negeri 1 Wates. Uji coba terhadap siswa dan penilaian oleh guru digunakan untuk mengumpulkan data sebagai dasar menentukan tingkat keefektifan dan kemenarikan produk yang dikembangkan serta diproduksi menggunakan *software Adobe Flash CS5*.

#### **5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Setelah dilakukan tahap validasi oleh dosen ahli materi dan ahli media, penilaian oleh guru bahasa Jawa dan ujicoba terhadap beberapa siswa di SMP Negeri 1 Wates, maka dilanjutkan pada tahap akhir yaitu tahap evaluasi. Tahap evaluasi berdasarkan hasil validasi dan ujicoba media pembelajaran, tahap ini dilakukan untuk mengetahui bagian-bagian media pembelajaran yang harus diperbaiki. Setelah dilakukan perbaikan atau revisi, maka hasil akhir media pembelajaran berupa CD (*Compact Disk*) yang dikembangkan dengan *software Adobe Flash CS5* siap untuk digunakan.

Adapun tahapan-tahapan pengembangan media dapat dilihat pada bagan alur pengembangan sebagai berikut.

Gambar 1. Bagan Pengembangan Media Pembelajaran (Padmo, 2004: 418-423)



## **C. Penilaian produk**

### **1. Desain Penilaian**

Desain penilaian dalam penelitian pengembangan media ini menggunakan desain penilaian deskriptif, yaitu mengungkapkan hasil penilaian media yang diberikan oleh subjek yang kemudian dianalisis dan dilakukan revisi terhadap produk. Penilaian dalam penelitian pengembangan media ini dilakukan beberapa tahap sebagai berikut;

- a. tahap I yaitu penilaian desain media akan dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media.
- b. tahap II yaitu penilaian yang dilakukan guru bahasa Jawa dan tanggapan dari siswa sebagai penilaian akhir produk.

### **2. Jenis Data**

#### **a. Data Kualitatif**

- 1) Jenis data dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berhadapan langsung pada responden maupun lingkungannya sehingga peneliti dapat menangkap serta merefleksi dengan cermat apa yang diucapkan dan dilakukan oleh responden (Arikunto, 2002: 14). Data kualitatif, yaitu hasil yang diambil dari kuesioner penilaian kualitas media yang mempunyai gradasi sangat positif hingga sangat negatif. Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu, Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup Baik (CB), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK). Dalam penilaian ini dosen ahli materi tentu sudah menguasai materi, dosen ahli media telah menguasai pengetahuan

tentang media, dan guru mata pelajaran bahasa Jawa juga telah menguasai media pembelajaran sehingga memungkinkan untuk melakukan penilaian terhadap produk media pembelajaran.

- 2) Dalam penelitian pengembangan media ini juga ditekankan pada angket yang berisi tanggapan siswa tentang media yang diujikan dan ditampilkan. Hasil kuesioner atau angket tanggapan siswa menggunakan data kualitatif yaitu nilai kategori sebagai berikut; SS (Sangat Setuju), S (Setuju), RR (Ragu-ragu), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Setuju) (Sugiyono, 2011: 93). Angket adalah kuesioner yang merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal yang ia ketahui (Arikunto, 2002:128).

#### **b. Data Kuantitatif**

Dari hasil penilaian produk pada penelitian pengembangan media pembelajaran dengan nilai kategori, yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), CB (Cukup Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang), serta dengan nilai kategori, antara lain; SS (Sangat Setuju), S (Setuju), RR (Ragu-ragu), KS (Kurang Setuju), dan TS (Tidak Setuju), kemudian diubah menjadi data kuantitatif yang mempunyai skor penilaian sebagai berikut:

- 1) Data kuantitatif dari angket penilaian kualitas media mempunyai skor penilaian sebagai berikut.

Tabel 5. Kategori Nilai Data Kuantitatif Penilaian Kualitas Media

<b>Kategori</b>	<b>Jumlah Skor</b>
Sangat Baik (SB)	dengan skor 5
Baik (B)	dengan skor 4
Cukup Baik (CB)	dengan skor 3
Kurang (K)	dengan skor 2
Sangat Kurang (SK)	dengan skor 1

2) Data kuantitatif dari kuesioner tanggapan siswa mempunyai skor penilaian sebagai berikut.

Tabel 6. Kategori Nilai Data Kuantitatif Penilaian Kuesioner Tanggapan Siswa

<b>Kategori</b>	<b>Jumlah Skor</b>
SS (Sangat Setuju)	dengan skor 5
S (Setuju)	dengan skor 4
RR (Ragu-ragu)	dengan skor 3
KS (Kurang Setuju)	dengan skor 2
TS (Tidak Setuju)	dengan skor 1

#### **D. Instrumen Pengumpulan Data**

##### **I. Instrumen Penilaian Kualitas Media Pembelajaran**

###### **a. Penilaian oleh Dosen Ahli Materi**

Dosen ahli materi adalah Drs. Afendy Widayat, M. Phil, beliau merupakan validator penilaian kualitas media. Instrumen penilaian kualitas media oleh dosen

ahli materi berbentuk kuesioner atau angket yang terdiri dari 10 indikator, yang terdiri dari 5 indikator dari aspek pembelajaran dan 5 indikator dari aspek kebenaran, yaitu sebagai berikut.

Tabel 7. Kriteria Penilaian Dosen Ahli Materi

No.	Indikator	SB	B	CB	K	SK
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2.	Kesesuaian materi dengan indikator					
3.	Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi					
4.	Kebenaran dan kejelasan materi					
5.	Ketepatan contoh dalam membantu pemahaman materi					
6.	Kejelasan penyajian materi					
7.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi					
8.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami					
9.	Pengadaan evaluasi sesuai dengan indikator					
10.	Kecukupan dalam pemberian latihan					

#### b. Penilaian oleh Dosen Ahli Media

Penilaian kualitas media dilakukan oleh validator. Validator penilaian kualitas media adalah Nurhidayati, S. Pd, M. Hum, beliau merupakan dosen ahli media. Instrumen penilaian kualitas media oleh dosen ahli media berbentuk kuesioner atau angket yang terdiri dari 2 aspek. Aspek dari segi tampilan mempunyai 10 indikator dan aspek dari segi pemrograman terdiri dari 9 indikator yaitu sebagai berikut.

##### 1) Penilaian Segi Tampilan

Tabel 8. Kriteria Penilaian Dosen Ahli Media untuk Penilaian Segi Tampilan

No.	Indikator	SB	B	CB	K	SK
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program					



Tabel Lanjutan						
2.	Keterbacaan teks atau tulisan					
3.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna					
4.	Kesesuaian penempatan tombol					
5.	Kualitas tampilan gambar					
6.	Penyajian animasi gambar					
7.	Kesesuaian musik iringan					
8.	Tampilan layar					
9.	Kejelasan suara					
10.	Ketepatan penggunaan bahasa					

## 2) Penilaian Segi Pemrograman

Tabel 9. Kriteria Penilaian Dosen Ahli Media untuk Penilaian Segi Pemrograman

No.	Indikator	SB	B	CB	K	SK
1.	Kejelasan navigasi					
2.	Konsistensi penggunaan tombol					
3.	Kejelasan petunjuk					
4.	Kemudahan penggunaan					
5.	Efisiensi penggunaan layer					
6.	Efisiensi teks					
7.	Respon terhadap siswa					
8.	Kecepatan program					
9.	Kemenarikan media					

Instrumen penilaian kualitas media pembelajaran bersumber pada kriteria dalam menilai perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan pada kualitas media menurut Arsyad (2007: 175-176).

### c. Penilaian oleh Guru Bahasa Jawa

Penilaian oleh guru bahasa Jawa berbentuk angket yang mencakup dua aspek, yang dijabarkan sebagai berikut.

#### 1) Kesesuaian Konsep dengan Kompetensi

Tabel 10. Kriteria Penilaian Guru Bahasa Jawa untuk Kesesuaian Konsep dengan Kompetensi

No.	Indikator	SB	B	CB	K	SK
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP					
2.	Kejelasan materi dan contoh yang diberikan dalam pembelajaran					
3.	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran					
4.	Kesesuaian media yang digunakan dalam kompetensi dasar					
5.	Kemudahan dalam pemahaman kata serta kalimat dalam media					

## 2) Penilaian Kualitas Tampilan

Tabel 11. Kriteria Penilaian Guru Bahasa Jawa untuk Kualitas Tampilan

No.	Indikator	SB	B	CB	K	SK
1.	Kejelasan penggunaan tuntunan belajar dalam penggunaan media pembelajaran					
2.	Tampilan menu dalam media dan penggunaan tombol					
3.	Penggunaan latar belakang ( <i>background</i> ), warna dan pemilihan gambar					
4.	Penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks					
5.	Penetapan tata letak elemen teks dan gambar					

## d. Penilaian Tanggapan Siswa

Penilaian dari instrumen tanggapan siswa pada media pembelajaran diwujudkan dalam bentuk angket yang terdiri dari 4 aspek, antara lain terdiri dari 8 indikator dari aspek kemudahan dalam pemahaman, 4 indikator dari aspek kemandirian dalam belajar, 4 indikator dari aspek penyajian materi, dan 4 indikator pada aspek kemudahan dalam penggunaan yang diuraikan sebagai berikut.

## 1) Aspek Kemudahan dalam Pemahaman

Tabel 12. Kriteria Tanggapan Siswa untuk Kemudahan dalam Pemahaman

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan adanya media siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>tembang macapat</i> dan <i>titi laras</i>					
2.	Dengan media pembelajaran materi <i>tembang macapat</i> dapat mudah dipahami					
3.	Setelah belajar dengan media pembelajaran <i>tembang</i> , siswa dapat melagukannya					
4.	Siswa dapat melagukan <i>tembang macapat</i> sesuai <i>titi laras</i>					
5.	Bagi siswa dengan adanya media <i>tembang</i> dapat mempermudah mempelajari <i>tembang macapat</i>					
6.	Evaluasi berupa soal dapat melatih siswa untuk memahami materi					
7.	Latihan soal dalam media pembelajaran <i>tembang macapat</i> mudah dikerjakan					
8.	Dengan adanya glosarium dapat membantu siswa dalam mempelajari kosa kata					

## 2) Penilaian Aspek Kemandirian dalam Belajar

Tabel 13. Kriteria Tanggapan Siswa untuk Aspek Kemandirian dalam Belajar

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media Pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki					
2.	Siswa tertarik untuk mempelajari materi <i>tembang macapat</i> dengan menggunakan media pembelajaran					
3.	Media pembelajaran dapat mempermudah dalam mengulang materi					
4.	Media pembelajaran dapat digunakan belajar di rumah secara mandiri					

## 3) Penilaian Aspek Penyajian Media

Tabel 14. Kriteria Tanggapan Siswa untuk Aspek Penyajian Media

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media pembelajaran tersebut jelas dan mudah untuk dibaca					
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dengan mudah dipahami					
3.	Tampilan media yang menarik membuat siswa ingin mempelajari					
4.	Keserasian warna background, teks, gambar dan animasi serta daya dukung musik dapat membuat siswa merasa nyaman dalam belajar					

## 4) Penilaian Aspek Kemudahan dalam Penggunaan

Tabel 15. Kriteria Tanggapan Siswa untuk Aspek Kemudahan dalam Penggunaan

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami					
2.	Tombol yang tersedia dalam media pembelajaran tersebut memudahkan siswa dalam memahami dan memanfaatkan media pembelajaran					
3.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan siswa tanpa memerlukan bantuan orang lain					
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer tinggi sehingga penggunaannya mudah					

**E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ada beberapa macam. Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini terdapat dua tahap, yaitu:

### 1. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian

Dalam analisis data kualitatif yang berupa nilai kategori kemudian diubah ke dalam data kuantitatif yang berupa skor penilaian. Kriteria pengubahan tersebut sebagai berikut:

Tabel 16. Kategori Penilaian

Penilaian dari kualitas media	Penilaian tanggapan siswa
SK (Sangat Kurang) diberi skor 1	TS (Tidak Setuju) diberi skor 1
K (Kurang) diberi skor 2	KS (Kurang Setuju) diberi skor 2
CB (Cukup Baik) diberi skor 3	RR (Ragu-ragu) diberi skor 3
B (Baik) diberi skor 4	S (Setuju) diberi skor 4
SB (Sangat Baik) diberi skor 5	SS (Sangat Setuju) diberi skor 5

### 2. Menganalisis Skor

Menganalisis skor dengan menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi dengan jumlah skor ideal untuk seluruh item yang kemudian dikalikan dengan 100% (Sugiyono, 2011: 95).

Tabel 17. Kategori Penilaian

Penilaian Kualitas Media	Penilaian Tanggapan Siswa	Tingkat penilaian
SB	SS	80,1 – 100%
B	S	60,1 – 80%
CB	RR	40,1 – 60%
K	KS	20,1 - 40%
SK	TS	0 - 20%

Persamaan presentase tingkat penilaian secara matematis dapat dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{skor yang ideal seluruh item}} \times 100\%$$

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Tahap Pengembangan Media**

###### **a. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Suatu pengembangan dapat dilakukan setelah melewati beberapa tahap yang salah satunya adalah tahap analisis. Tahap analisis mencakup beberapa kegiatan diantaranya yaitu, mencermati kurikulum yang ada, penyesuaian fasilitas yang dimiliki lembaga pendidikan khususnya sekolah, dan penyesuaian materi dengan kemampuan peserta didik. Upaya yang dilakukan ini, merupakan tahap awal analisis yang dibutuhkan dalam rangka mencapai pengembangan produk yang maksimal.

Dalam mencermati kurikulum mendapatkan hasil yaitu, bahwa kurikulum yang ada merupakan kurikulum berbasis KTSP yang memuat pelajaran Bahasa Jawa untuk siswa SMP kelas VIII semester gasal di Daerah Istimewa Yogyakarta. Kurikulum tersebut menunjukkan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan yaitu “melakukan *tembang Dhandhanggula*”, dengan Standar Kompetensi (SK) “memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa”.

Kompetensi Dasar tidak terlepas dari indikator. Indikator yang digunakan untuk RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dalam pengembangan ini dijabarkan sebagai berikut:

- a. Mampu menjelaskan *paugeran tembang macapat*.

- b. Mampu memaknai kata-kata yang sukar pada *tembang macapat Dhandhanggula*.
- c. Mampu melagukan *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga*.
- d. Mampu melagukan *tembang macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang*.

Fasilitas yang dimiliki lembaga pendidikan khususnya sekolah juga mempengaruhi proses belajar mengajar di sekolah terutama Bahasa Jawa. SMP Negeri 1 Wates merupakan salah satu Sekolah Standart Internasional yang belum mempunyai fasilitas khusus untuk pelajaran Bahasa Jawa, terutama untuk materi *tembang macapat*. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar *tembang macapat*.

Materi tembang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Bahasa Jawa yang memuat materi *tembang macapat* adalah salah satu mata pelajaran yang sukar untuk dipelajari. Hal ini dikarenakan kemampuan setiap siswa berbeda, sehingga materi tembang yang diberikan menggunakan notasi sederhana, dan syair (*cakepan*) yang mudah dipahami.

Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Wates, ketika proses belajar mengajar *tembang macapat* berlangsung, kurang begitu antusias. Beberapa siswa merasa kesulitan untuk mengikuti materi tembang karena, mereka sebagian berasal dari luar Jawa, dan kurangnya fasilitas pendukung pembelajaran tembang. Sehingga, guru sangat mendukung pengembangan media berbentuk *Compact Disk* (CD), dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* sebagai alat bantu alternatif pembelajaran tembang. Media



tersebut diharapkan dapat menarik minat siswa dalam mempelajari *tembang macapat*.

#### **b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran (*Design*)**

Tahap ini dilakukan perancangan produk media yang akan dikembangkan. Tahap perancangan sesuai hasil tahap analisis yaitu, mencermati kurikulum yang ada, sehingga dapat diketahui Standar Kompetensi “memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa”, dengan Kompetensi Dasar “melagukan *tembang Dhandhanggula*”, kemudian dijabarkan dalam indikator dan digunakan sebagai dasar penyusunan materi yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Mencermati kurikulum dan penyusunan materi sesuai kemampuan peserta didik merupakan tahap terpenting dalam mendukung pembuatan fasilitas pembelajaran untuk lembaga pendidikan khususnya Sekolah Menengah Pertama.

Berdasarkan hasil analisis selanjutnya, menentukan strategi pembelajaran dalam media pembelajaran dan membuat evaluasi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator. Strategi dalam pengembangan media ini yaitu, pembelajaran dengan menggunakan notasi dan *thinthingan* sebagai dasar pembelajaran *tembang macapat*. Pembelajaran ini juga tidak terlepas dari peran guru sebagai pengontrol dan pendamping dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *software Adobe Flash Creative Suite 5* dapat digunakan secara mandiri oleh siswa karena, di dalamnya terdapat panduan pengoprasian media. Selain adanya panduan dan materi, dalam media pembelajaran tersedia evaluasi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator. Evaluasi yang dibuat oleh pengembang untuk media pembelajaran

*tembang macapat* terdiri dari sepuluh soal isian, sepuluh soal untuk pilihan, dan dua *gladhen* untuk melagukan *tembang macapat Dhandhanggula* yaitu, *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga* dan *tembang macapat Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang*. Setelah siswa selesai mengerjakan latihan soal, media secara otomatis akan memberitahukan nilai, sesuai jumlah soal yang benar.

### **c. Tahap Pengembangan dan Produksi (*Development & Production*)**

Dua tahap untuk pengembangan media telah dilakukan. Selanjutnya pada tahap ketiga ini akan dilakukan tahap pengembangan dan produksi. Tahap pengembangan dan produksi terdiri dari beberapa kegiatan diantaranya yaitu, mencari referensi buku-buku pelajaran maupun buku yang berhubungan dengan materi. Pengumpulan referensi tidak mudah, karena *tembang macapat* terdiri dari sebelas *tembang*, sedangkan satu *tembang* memiliki banyak jenis dan *laras*. Untuk itu dibutuhkan peran pembimbing sebagai informan agar dapat berkonsultasi mengenai *tembang* yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Materi *tembang macapat Dhandhanggula* sesuai dengan kurikulum.

Referensi-referensi yang dikumpulkan pengembang untuk materi *tembang macapat Dhandhanggula* terdiri dari *Kidung Kandhasanyata*, *Bothehan Karawitan I*, *Sekar Macapat*, *Diktat Kumpulan Sekar-sekar*, dan *Buku Gladhi Basa Jawi Kangge SMP Kelas VIII* (referensi tersedia pada lampiran). Selain referensi tersebut terdapat referensi-referensi lain yang digunakan untuk melengkapi materi dalam mempelajari *tembang macapat*.

Berdasarkan referensi tersebut kemudian disusun materi *tembang macapat Dhandhanggula* dengan menggunakan *titi laras* sederhana yang sesuai tingkat kemampuan peserta didik. Tembang macapat yang dipilih pengembang yakni, *tembang macapat Dhandhanggula* yaitu, *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga* dan *tembang macapat Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang*. Pengembang menyusun materi *tembang macapat Dhandhanggula* dalam dua versi yaitu, menggunakan *laras pelog* dan *laras slendro*. Versi yang berbeda tersebut untuk menambah pengetahuan siswa dalam mempelajari *tembang macapat Dhandhanggula*, dan agar siswa dapat berlatih *tembang macapat Dhandhanggula* dalam dua versi.

Setelah materi disusun, selanjutnya dibuat *flowchart* sebagai gambaran pengembangan awal sebelum media diproduksi. *Flowchart* (dapat dilihat pada lampiran) merupakan alur pengembangan untuk mempermudah dalam memproduksi media. Hal ini ditunjukkan dengan gambaran sajian-sajian menu yang akan diproduksi. *Flowchart* kemudian dijabarkan ke dalam naskah media pembelajaran (naskah dapat dilihat pada lampiran). Naskah selanjutnya digunakan untuk memproduksi media pembelajaran dalam bentuk CD (*Compact Disk*), menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash Creative Suite 5*.

#### **d. Tahap Validasi**

Media pembelajaran dalam bentuk *Compact Disk* telah diproduksi. Tahap selanjutnya merupakan tahap validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Validasi terbagi menjadi dua tahapan yaitu, validasi tahap pertama dan validasi tahap kedua. Tahap validasi dilakukan untuk mengevaluasi kesesuaian media dan

materi, guna mendapatkan kelayakan uji coba, agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selanjutnya, setelah media pembelajaran mendapatkan kelayakan, kemudian dilakukan penilaian oleh guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jawa di sekolah dengan dilaksanakannya uji coba pada beberapa siswa SMP kelas VIII. Penilaian guru bahasa Jawa dan uji coba terhadap siswa digunakan untuk mengumpulkan data sebagai dasar menentukan tingkat keefektifan dan kemenarikan produk yang dikembangkan serta diproduksi dengan menggunakan *software Adobe Flash Creative Suite 5*.

#### **1) Validasi oleh Dosen Ahli Materi**

Validasi oleh dosen ahli materi berbentuk penilaian, saran, dan komentar yang baik, tentang materi untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Materi yang divalidasi oleh dosen ahli materi berbentuk *layout* media pembelajaran, kemudian dilakukan proses validasi dengan cara meneliti materi yang telah dijabarkan ke dalam media pembelajaran. Validasi juga dilakukan pada penataan teks agar jelas dan dapat dibaca oleh siswa.

Pengembang menyerahkan hasil pengembangan media pembelajaran supaya dapat diteliti oleh validator. Validasi dilakukan baik secara lisan maupun tertulis. Komentar dan saran tersebut digunakan sebagai masukan, agar materi yang ada pada media pembelajaran dapat direvisi dan layak untuk diujicoba. Validasi oleh dosen ahli materi terdiri dari sepuluh indikator. Penilaian oleh dosen ahli materi dilakukan melalui dua tahapan yaitu, validasi tahap pertama dan validasi tahap kedua hingga media pembelajaran layak untuk diujicoba. Tahapan media pembelajaran oleh dosen ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 18. Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Materi Tahap I

No.	Indikator	Validasi Tahap I	
		Skor	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	B
2.	Kesesuaian materi dengan indikator	4	B
3.	Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi	4	B
4.	Kebenaran dan kejelasan materi	4	B
5.	Ketepatan contoh dalam membantu pemahaman materi	4	B
6.	Kejelasan penyajian materi	4	B
7.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi	4	B
8.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	4	B
9.	Pengadaan evaluasi sesuai dengan indikator	4	B
10.	Kecukupan dalam pemberian latihan	3	CB
<b>Persentase hasil rata-rata validasi tahap I</b>		<b>78%</b>	

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui persentase dari penskoran penilaian oleh dosen ahli materi pada tahap I mendapatkan hasil 78% yang masuk pada kategori penilaian baik. Validasi pertama dikatakan baik, karena materi pada media pembelajaran sudah sesuai untuk kebutuhan pembelajaran *tembang macapat*, namun masih terdapat sedikit kekurangan pada beberapa indikator sehingga harus dilakukan perbaikan sesuai saran dosen ahli materi.

Tabel 19. Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Materi Tahap II

No.	Indikator	Validasi Tahap II	
		Skor	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5	SB
2.	Kesesuaian materi dengan indikator	4	B
3.	Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi	5	SB
4.	Kebenaran dan kejelasan materi	4	B

Tabel Lanjutan			
5.	Ketepatan contoh dalam membantu pemahaman materi	4	B
6.	Kejelasan penyajian materi	4	B
7.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi	4	B
8.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	4	B
9.	Pengadaan evaluasi sesuai dengan indikator	5	SB
10.	Kecukupan dalam pemberian latihan	4	B
<b>Persentase hasil rata-rata validasi tahap II</b>		<b>86%</b>	

Berdasarkan validasi pada tahap kedua di atas, dapat diketahui persentase dari penilaian oleh dosen ahli materi mendapatkan peningkatan pada tahap II sebesar 86% yang masuk pada kategori penilaian sangat baik. Media pembelajaran dinyatakan sangat baik karena, setelah dilakukan revisi materi yang terdapat pada media pembelajaran menjadi sangat variatif.

Materi *tembang macapat Dhandhanggula* dibuat menjadi dua versi sehingga dapat menambah pengetahuan siswa tentang *tembang macapat*. Penilaian oleh dosen ahli materi ini terdiri dari sepuluh indikator. Penjabaran setiap indikator akan dibahas sebagai berikut.

#### a) **Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar**

Pada validasi pertama oleh dosen ahli materi menyatakan bahwa kesesuaian materi dengan kompetensi dasar mendapatkan kategori baik. Materi *tembang macapat Dhandhanggula* telah disesuaikan dengan kompetensi dasar “melagukan *tembang Dhandhanggula*”. Tahap validasi pertama, dosen ahli materi menyarankan agar pengembang membuat *tembang Dhandhanggula* menjadi dua versi yaitu menggunakan *laras pelog* dan *slendro*. *Tembang macapat*

*Dhandhanggula* harus lebih dispesifikkan dan cengkok yang digunakan harus sederhana agar mudah dipelajari oleh siswa.

Berdasarkan saran dosen ahli materi, pengembang melakukan perbaikan terhadap materi dalam media pembelajaran. Pengembang mencari berbagai referensi yang bisa digunakan untuk membuat materi tembang menjadi dua versi. Pengembang memilih *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan laras slendro pathet sanga*, dan *tembang macapat Dhandhanggula Banjet laras pelog pathet barang* sebagai materi yang akan dipelajari dalam media pembelajaran. *Tembang macapat Dhandhanggula Banjet laras pelog pathet barang*, karena *cengkok* yang ada terlalu sulit dipelajari oleh siswa SMP, sehingga pengembang menyederhanakan *cengkok tembang macapat Dhandhanggula Banjet* tersebut agar mudah dipelajari.

Tahap kedua, setelah dilakukan revisi dari tahap pertama, persentase untuk media pembelajaran meningkat dengan kategori sangat baik. Dinyatakan sangat baik karena, pengembang membuat materi *tembang macapat Dhandhanggula* ke dalam dua versi. Dua versi tersebut yakni, *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan laras slendro pathet sanga*, dan *tembang macapat Dhandhanggula Banjet laras pelog pathet barang*. Media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* menggunakan *cengkok* sederhana dan mudah untuk dipelajari sehingga, media pembelajaran dapat diujicobakan kepada siswa SMP kelas VIII.

#### **b) Kesesuaian Materi dengan Indikator**

Pengembang mengumpulkan berbagai referensi dan membuat materi sehingga sesuai dengan indikator. Validasi tahap I dan II, skor penilaian yang





diperoleh pengembang dari penilaian dosen ahli materi yaitu, skor empat yang berkategori baik. Dikatakan baik karena sudah sesuai dengan indikator. Dosen ahli materi hanya memberi komentar dan masukan agar *titi laras* dan *cakepan* untuk siswa SMP harus disesuaikan dengan kemampuan siswa, materi jangan terlalu sulit. Apabila terdapat *titi laras* yang sulit, *titilaras* harus disederhanakan. *Cakepan* disesuaikan dengan kondisi tingkat pelajar.

Kesesuaian materi dan indikator dapat dilihat pada RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) dan naskah media pembelajaran yang terdapat pada halaman lampiran. Kompetensi dasar pada RPP yang terdapat pada kurikulum yaitu, “melagukan *tembang Dhandhanggula*”, dijabarkan kembali oleh pengembang melalui empat indikator yang salah satunya yaitu, melagukan *tembang macapat Dhandhanggula*. Tembang macapat dibuat menjadi dua versi yaitu menggunakan *laras pelog* dan *laras slendro*. Dalam naskah media pembelajaran, memuat semua materi pembelajaran *tembang macapat*. Pada naskah juga terlampir *tembang macapat Dhandhanggula* dalam dua versi, dilengkapi *titi laras* dan *cakepan*.

### c) **Kualitas Materi dan Tampilan yang Memotivasi**

Dosen ahli materi memberikan skor empat pada tahap pertama, yang mengkategorikan baik. Kategori baik karena kualitas materi dan tampilan yang memotivasi. Media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* dapat memotivasi siswa karena, media pembelajaran menyediakan evaluasi untuk *gladhen tembang macapat Dhandhanggula* yang dibuat menjadi dua versi.

*Gladhen tembang macapat Dhandhanggula*, dibuat seperti video yang memunculkan *titi laras*, dan *cakepan*, serta dilengkapi *thinthingan* untuk mempermudah siswa berlatih *tembang macapat Dhandhanggula*. Namun masih terdapat sedikit kekurangan dalam hal tampilan sehingga harus dilakukan revisi. Validator memberikan saran agar beberapa warna dasar harus dibuat lebih kontras dengan tulisan supaya dapat dibaca. Media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* harus menyediakan tombol-tombol untuk mempermudah pengoprasian pada media terutama untuk video *tembang macapat Dhandhanggula*.

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran dosen ahli materi, persentase media pembelajaran pada tahap kedua mendapat peningkatan dengan kategori sangat baik. Dikatakan sangat baik karena, pengembang menjadikan *gladhen* menjadi dua bagian. Bagian pertama yaitu video *gladhen* pada media pembelajaran sudah dilengkapi dengan tombol-tombol yang mendukung proses pembelajaran *tembang macapat*. Misalnya, tombol *pause* (  ) sebagai tanda berhenti dan tombol *play* (  ) untuk melanjutkan.

Pada bagian kedua konsep pengembang untuk tampilan *gladhen* kuis yaitu, kuis terdiri dari dua puluh pertanyaan. Setiap jawaban dari pertanyaan memiliki *icon* yang berbeda-beda yang menyatakan jawaban benar atau salah. Pengembang membuat gambar atau tanda yang berbeda-beda untuk setiap pertanyaan, agar tidak monoton dan dapat menarik minat siswa. Tampilan juga dilengkapi dengan iringan instrumen Jawa, sehingga siswa termotivasi untuk belajar *tembang macapat*.

**d) Kebenaran dan Kejelasan Materi**

Validasi pada indikator keempat tahap pertama, pengembang memperoleh skor empat kategori baik. Dosen ahli materi memberikan saran dan masukan untuk membenarkan kata-kata agar sesuai dengan EYD dan konteksnya. Misalnya pada *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan*, *gatra* keempat yaitu, “*sarta kang wruh ing ukum*”, menjadi “*sarta kawruh ing ukum*”. Pada *tembang macapat Dhandhanggula Banjet*, *gatra* terakhir “*Hagung pangwasanira*”, diganti menjadi “*Agung pangwasanira*”. Dosen ahli materi juga menyarankan untuk menambahkan makna pada beberapa kata yang terdapat pada glosarium supaya lebih sesuai dengan konteksnya.

Pada tahap kedua untuk indikator keempat, pengembang mendapat kategori baik dengan skor empat. Dikatakan baik karena, kebenaran dan kejelasan materi sudah sesuai dengan referensi yang ada. Pengembang sudah melakukan perbaikan pada bagian-bagian yang disarankan dosen ahli materi. Pengembang membenarkan kata yang kurang mengena pada konteks.

**e) Ketepatan Contoh dalam Membantu Pemahaman Materi**

Aspek kelima dari validasi oleh dosen ahli materi pada tahap pertama dan kedua mendapat kategori baik. Dinyatakan baik karena contoh yang ada dalam media pembelajaran *tembang macapat* sesuai dengan materi yang dibahas. Contoh dalam media pembelajaran yaitu *tembang macapat Dhandhanggula*. Contoh tersebut dapat membantu siswa dalam memahami materi, karena pengembang telah menspesifikkan contoh disertai dengan ciri-ciri *tembang macapat*.

**f) Kejelasan Penyajian Materi**

Kejelasan penyajian materi pada validasi pertama dan kedua mendapat skor empat dengan kategori baik. Dosen ahli materi hanya memberikan saran, agar dalam menjelaskan materi *tembang macapat Dhandhanggula* dengan menggunakan media pembelajaran harus sesuai urutan, mulai dari pengenalan *tembang macapat*, pengertian *tembang macapat*, jenis *tembang macapat*, ciri-ciri *tembang macapat* hingga *tembang macapat* yang akan dipelajari menggunakan media pembelajaran. Jenis watak *tembang macapat* pada media pembelajaran juga disarankan untuk menambahkan keterangan.

**g) Kesesuaian Pemberian Contoh dengan Materi**

Validasi untuk kesesuaian pemberian contoh dengan materi pada tahap I dan tahap II, keduanya mendapatkan kategori baik. Pengembang menggunakan contoh *tembang macapat Dhandhanggula* yang disertai dengan penjabaran ciri-ciri *tembang macapat Dhandhanggula*, agar pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* lebih dapat dipahami oleh siswa.

**h) Penggunaan Bahasa yang Mudah Dipahami**

Pada tahap pertama, validator memberikan skor empat dengan kategori baik. Aspek ini dikatakan baik karena materi disampaikan dengan menggunakan kata-kata dan kalimat sederhana yang mudah dipahami. Pada syair *tembang macapat*, dosen ahli materi memberikan masukan, agar pengembang dapat memilih *cakepan* menggunakan kata-kata yang tidak terlalu sulit untuk tingkat SMP.

Pengembang mencari dan memilih referensi *cakepan* agar dapat digunakan sesuai dengan tingkat SMP. Setelah dilakukan revisi, selanjutnya pada tahap kedua pengembang mendapat skor empat berkategori baik. Validator memberi komentar untuk menambah makna kata yang terdapat dalam glosarium.

#### i) **Pengadaan Evaluasi Sesuai dengan Indikator**

Aspek penilaian untuk pengadaan evaluasi sesuai dengan indikator, oleh validator diberikan skor empat berkategori baik untuk tahap validasi pertama. Pengembang membuat evaluasi sesuai dengan indikator yang ada. Melagukan *tembang macapat* terdapat pada indikator tiga dan empat. *Gladhen* yang dibuat untuk evaluasi *tembang macapat* berkonsep video yang dilengkapi dengan notasi, *cakepan* dan *thinthingan*, mempermudah siswa dalam mempelajari *tembang macapat Dhandhanggula* meski tanpa pendamping. Pada tahap ini validator meneliti setiap *gatra cakepan*, dan menyarankan untuk membenarkan kata pada *gatra* empat *tembang macapat laras slendro* dan *gatra* terakhir pada *tembang macapat laras pelog*.

Revisi telah dilakukan oleh pengembang, dilanjutkan pada validasi kedua. Tahap kedua, validasi mendapatkan skor lima berkategori sangat baik oleh dosen ahli materi. Pada tahap ini dikatakan sangat baik karena pengadaan evaluasi sudah sesuai dengan kebutuhan dan indikator. Pada evaluasi pertama, terdapat *gladhen* untuk *tembang macapat Dhandhanggula* dalam dua versi yaitu *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan laras slendro pathet sanga*, dan *tembang macapat Dhandhanggula Banjet laras pelog pathet barang*. Evaluasi kedua yaitu, kuis

terdapat 10 soal jawaban singkat dan 10 soal menjodohkan. Sehingga pengadaan evaluasi sudah sesuai dengan indikator maupun kompetensi dasar yaitu, melakukan *tembang macapat Dhandhanggula*.

**j) Kecukupan dalam Pemberian Latihan**

Aspek kecukupan dalam pemberian latihan dari penilaian oleh dosen ahli materi mendapatkan skor tiga pada tahap pertama yang berkategori cukup baik. Dikatakan cukup baik karena materi sesuai dengan kebutuhan latihan. Materi yang digunakan untuk latihan adalah materi *tembang macapat*. *Tembang macapat* yang tersedia pada media pembelajaran terdiri dari dua *tembang macapat Dhandhanggula* yaitu *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan laras slendro pathet sanga*, dan *tembang macapat Dhandhanggula Banjet laras pelog pathet barang*.

Pada tahap pertama, pengembang membuat latihan soal dan latihan tembang yang dikemas dalam *gladhen* media pembelajaran. Latihan soal pada tahap awal terdiri dari empat puluh soal. Akan tetapi oleh dosen ahli materi, disarankan untuk mengurangi soal karena keterbatasan waktu jam mata pelajaran. Pengembang merevisi *gladhen* agar sesuai dengan kecukupan waktu. Setelah direvisi kemudian dilanjutkan tahapan berikutnya.

Validasi tahap akhir memperoleh kategori baik dengan perolehan skor empat, untuk aspek kecukupan dalam pemberian latihan. Aspek pada tahap kedua ini, dinyatakan baik. Dikatakan baik karena, jumlah evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran dianggap cukup untuk dijadikan latihan. *Gladhen* tidak

terlalu banyak. Latihan *gladhen* dibuat secara menarik serta sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.

*Gladhen* memuat dua jenis latihan, yang pertama yaitu latihan melagukan *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan laras slendro pathet sanga* dan *tembang macapat Dhandhanggula Banjet laras pelog pathet barang*. *Gladhen* kedua yaitu, mengerjakan soal berupa kuis. Kuis tersebut terdiri dari sepuluh soal isian, dan sepuluh soal pilihan. Pembelajaran maupun pelatihan yang terdapat pada *gladhen* dengan menggunakan media, selain dapat dilakukan di sekolah juga dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa meskipun tanpa pendampingan. Adapun hasil peningkatan persentase dari penilaian dosen ahli materi sebagai berikut.

Tabel 20. Hasil Peningkatan Validasi Tahap I dan Tahap II  
oleh Dosen Ahli Materi

No.	Aspek	Tahap I	Tahap II
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	5
2.	Kesesuaian materi dengan indikator	4	4
3.	Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi	4	5
4.	Kebenaran dan kejelasan materi	4	4
5.	Ketepatan contoh dalam membantu pemahaman materi	4	4
6.	Kejelasan penyajian materi	4	4
7.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi	4	4
8.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	4	4
9.	Pengadaan evaluasi sesuai dengan indikator	4	5
10.	Kecukupan dalam pemberian latihan	3	4
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>39</b>	<b>43</b>
<b>Peningkatan Persentase</b>		<b>78%</b> <b>(Baik)</b>	<b>86%</b> <b>(Sangat Baik)</b>



Keseluruhan validasi yang di mulai dari tahap I sampai tahap II menyatakan bahwa, persentase yang dicapai dari penilaian yang dilakukan dosen ahli materi mendapat peningkatan. Persentase pada tahap I mendapatkan 78% menjadi 86% pada tahap II. Pada tahap ke dua, persentase 86% merupakan persentase yang masuk dalam kategori sangat baik. Persentase sangat baik tersebut, menandakan bahwa materi yang ada pada media pembelajaran layak untuk diujicoba.

## **2) Validasi oleh Dosen Ahli Media**

Pengembang dalam mengetahui tingkat perkembangan dalam memproduksi media, mengadakan validasi oleh dosen ahli media. Validasi yang dilakukan, guna memperoleh kualitas media yang dikembangkan. Penilaian dalam pengembangan media ini dilakukan dua tahap. Dalam penilaian atau validasi tersebut digunakan sebagai landasan revisi media, agar menghasilkan produk akhir media yang maksimal dan berkualitas.

Validasi oleh dosen ahli media dilakukan secara bertahap dengan menyerahkan *layout* media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula*, hingga media berbentuk *compact disk*. Media pembelajaran tersebut kemudian diteliti. Selanjutnya, divalidasi untuk mengetahui bagian-bagian yang harus direvisi. Pengembang melakukan perbaikan sampai media layak untuk diujicobakan.

Lembar validasi yang diisi oleh dosen ahli media terdiri dari dua aspek penilaian. Kolom pertama untuk penilaian dilihat dari segi tampilan. Aspek dari segi tampilan terdapat sepuluh indikator. Kolom kedua adalah aspek penilaian

segi pemrograman yang memuat sembilan indikator (lembar validasi oleh dosen ahli media tersedia pada halaman lampiran).

**a) Validasi oleh Dosen Ahli Media Dengan Penilaian dari Segi Tampilan**

Validasi oleh dosen ahli media yang dilihat dari segi tampilan terbagi menjadi dua tahap yaitu, tahap I dan tahap II. Hasil penilaian segi tampilan dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 21. Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Media Segi Tampilan Tahap I

No.	Indikator	Validasi Tahap I	
		Skor	Kategori
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program	4	B
2.	Keterbacaan teks atau tulisan	4	B
3.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	4	B
4.	Kesesuaian penempatan tombol	4	B
5.	Kualitas tampilan gambar	4	B
6.	Penyajian animasi gambar	4	B
7.	Kesesuaian musik iringan	4	B
8.	Tampilan layar	4	B
9.	Kejelasan suara	4	B
10.	Ketepatan penggunaan bahasa	3	CB
<b>Persentase hasil rata-rata validasi tahap I</b>		<b>78%</b>	

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui persentase dari penskoran penilaian oleh dosen ahli materi pada tahap I dilihat dari segi tampilan mendapatkan hasil 78% yang masuk pada kategori penilaian baik. Media pembelajaran dinyatakan baik karena, media pembelajaran secara keseluruhan

menarik, namun masih terdapat kekurangan pada beberapa indikator sehingga harus dilakukan perbaikan.

Tabel 22. Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Media Segi Tampilan Tahap II

No.	Indikator	Validasi Tahap II	
		Skor	Kategori
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program	4	B
2.	Keterbacaan teks atau tulisan	5	SB
3.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	4	B
4.	Kesesuaian penempatan tombol	4	B
5.	Kualitas tampilan gambar	4	B
6.	Penyajian animasi gambar	5	SB
7.	Kesesuaian musik iringan	5	SB
8.	Tampilan layar	4	B
9.	Kejelasan suara	4	B
10.	Ketepatan penggunaan bahasa	4	B
<b>Persentase hasil rata-rata validasi tahap II</b>		<b>86%</b>	

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui setelah dilakukan revisi terhadap media pembelajaran, persentase dari penilaian oleh dosen ahli media pada tahap akhir dari segi tampilan mendapatkan peningkatan sebesar 86% yang masuk pada kategori penilaian sangat baik. Dinyatakan sangat baik karena, keseluruhan tampilan media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* sangat menarik. Validasi dari segi tampilan oleh dosen ahli media terdapat sepuluh indikator. Indikator yang terdapat pada lembar validasi dilihat dari segi tampilan dijabarkan sebagai berikut.

### **(1) Kejelasan Petunjuk Penggunaan Program**

Kejelasan petunjuk penggunaan program dari penilaian oleh dosen ahli media pada tahap awal sampai akhir mendapatkan kategori baik dengan skor sama yaitu empat. Kategori baik ini menyatakan bahwa petunjuk yang ada pada media pembelajaran sudah jelas. Dosen ahli media menyarankan untuk pembenaran beberapa kata yang kurang mengena pada kalimat petunjuk.

### **(2) Keterbacaan Teks atau Tulisan**

Validasi untuk indikator pada keterbacaan atau tulisan mendapatkan penilaian dari dosen ahli media yaitu berkategori baik dengan skor empat. Kategori baik diberikan karena teks pada media jelas dan dapat dibaca. Tulisan tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar. Dosen ahli media memberi saran pada menu glosarium, agar tatanan tulisan berdasarkan kamus.

Tahap kedua setelah revisi dari tahap pertama, pada indikator kedua validasi mendapatkan peningkatan dengan mendapatkan skor lima kategori sangat baik. Kategori dinyatakan sangat baik dengan syarat keterbacaan teks jelas, *font size* yang digunakan tidak terlalu besar maupun kecil. Teks pada setiap *slide* tidak terlalu banyak maupun sedikit. Sehingga inti dari media pembelajaran dapat diterima dan dipahami oleh siswa.

### **(3) Ketepatan Pemilihan dan Komposisi Warna**

Ketepatan pemilihan dan komposisi warna pada tahap pertama sampai akhir mendapat skor sama dengan kategori baik. Dosen ahli materi memberi masukan revisi komposisi warna pada teks. Perbaikan dilakukan agar teks sewaktu dibaca

tidak mengganggu kesehatan mata karena terlalu terang. Pemilihan warna untuk teks, menggunakan warna yang tidak membuat mata cepat lelah. Sehingga pesan yang disampaikan dengan teks dapat dicermati.

#### **(4) Kesesuaian Penempatan Tombol**

Penilaian pada indikator keempat oleh dosen ahli media mendapatkan skor empat berkategori baik. Validasi dengan kategori baik didapat pada tahap pertama dan kedua. Kategori baik artinya, bahwa tombol yang ada pada media tidak terlalu mengganggu teks. Tulisan masih dapat terbaca dengan jelas. Pada video *tembang macapat* juga dilengkapi dengan tombol yang mendukung proses *gladhen*. Proses *gladhen tembang macapat* juga dapat dilakukan secara mandiri tanpa pendampingan seorang guru. Siswa dapat menggunakan tombol *pause*, *play*, atau *back* untuk menirukan suara pada video tersebut pada saat *gladhen*. Siswa dapat memanfaatkan tombol *menu* untuk kembali pada *slide* awal, apabila ingin mengulangi materi yang belum dipahami.

#### **(5) Kualitas Tampilan Gambar**

Validator memberikan skor empat yang berkategori baik untuk tahap pertama validasi pada indikator kelima. Hal ini menandakan bahwa kualitas tampilan gambar pada media pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan. Saran hanya pada *gladhen*. Dosen ahli media menyarankan untuk menambahkan *time line* atau durasi waktu mengerjakan soal. Perbedaan durasi waktu untuk soal isian dengan menjodohkan. Durasi waktu yang ada pada media pembelajaran agar pengerjaan soal pada *gladhen* tidak mengulur waktu.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dosen ahli media, pada tahap kedua untuk indikator kelima mendapat peningkatan nilai dengan kategori sangat baik. dikatakan sangat baik karena, tampilan media yang sesudah direvisi sangat menarik. Adanya pengadaan durasi waktu untuk mengerjakan kuis dapat memotivasi siswa dalam belajar.

#### **(6) Penyajian Animasi Gambar**

Validasi tahap pertama untuk penyajian animasi gambar mendapatkan kategori baik dengan skor empat. Berkategori baik mengartikan bahwa animasi yang ada sudah cukup. Dosen ahli media hanya menyarankan untuk menambahkan animasi gambar pada *gladhen* agar variatif. Revisi tahap pertama dilakukan pengembang dengan memperbaiki dan menambahkan gambar animasi anak yang sedang berpikir mengerjakan soal.

Pada validasi kedua media pembelajaran mendapat skor lima dengan kategori sangat baik. Pengembang menyerahkan revisi dari tahap pertama, yang kemudian diteliti oleh validator. Dinyatakan sangat baik oleh validator karena, keseluruhan tampilan dan penyajian animasi gambar atau *icon* dalam media pembelajaran telah ditambahkan. Penambahan gambar animasi pada *gladhen* membuat media pembelajaran sangat menarik. Selain itu, pengembang membuat konsep untuk memberikan *icon* yang berbeda-beda pada setiap jawaban pertanyaan. Gambar animasi untuk jawaban benar atau salah, setiap soal memiliki gambar animasi yang berbeda. Pengembang membuat gambar animasi yang berbeda, agar gambar tidak monoton, dan siswa tidak bosan.

### **(7) Kesesuaian Musik Iringan**

Musik iringan oleh validator mendapatkan kategori baik dengan skor empat pada tahap pertama. Kategori baik artinya pengembang memilih iringan yang sesuai dengan tema materi yaitu *tembang*. *Tembang* yang ada pada pembahasan yaitu *tembang macapat*. Pengembang memilih iringan instrumen Jawa karena sesuai dengan tema materi *tembang macapat*. Tahap awal hanya menyediakan satu musik iringan. Oleh karena itu, dosen ahli media memberi masukan untuk menambahkan musik iringan.

Validasi tahap kedua, pengembang menyerahkan revisi dari tahap pertama. Pengembang mencari, memilih dan menambahkan musik iringan instrument gamelan Jawa. Musik iringan tersebut menjadi musik pilihan kedua untuk media pembelajaran *tembang macapat*. Pilihan musik dapat digunakan jika dikehendaki. Musik dapat dimatikan jika tidak dikehendaki dengan meng-*klik* tombol yang tersedia. Validasi kedua ini pengembang mendapatkan skor empat untuk indikator ke tujuh dengan kategori baik.

### **(8) Tampilan Layar**

Validasi pertama dan validasi kedua pada indikator tampilan layar mendapatkan kategori baik. Artinya, tampilan layar pada media pembelajaran menarik. Komposisi warna pada tampilan layar mendapat komentar agar diperbaiki. Warna setiap layar dibuat berbeda. Hal ini dilakukan agar media pembelajaran terlihat variatif dan tidak monoton, sehingga siswa tertarik dengan komposisi warna yang berbeda-beda. Warna teks pada setiap layar dibedakan dan

tidak menggunakan warna terlalu mencolok sehingga tulisan dengan *background* dapat serasi.

#### **(9) Kejelasan Suara**

Validasi pada tahap pertama dan tahap kedua pada indikator nomor sembilan termasuk dalam kategori baik dengan perolehan skor empat. Kategori baik mengartikan bahwa kejelasan suara sesuai dengan kriteria untuk video *tembang macapat*. Suara pada media pembelajaran terdengar jelas. Apabila volume video tembang dikeraskan, suara masih terdengar jelas dan tidak pecah. Musik iringan terdengar jelas dan menarik.

#### **(10) Ketepatan Penggunaan Bahasa**

Penggunaan bahasa pada validasi tahap pertama media pembelajaran termasuk dalam kategori cukup baik. Dikatakan cukup baik karena ketepatan penggunaan bahasa masih terdapat sedikit kekurangan sehingga harus dilakukan revisi. Dosen ahli media menyarankan untuk memperbaiki kata yang kurang sesuai pada kalimat perintah yang digunakan pada *gladhen*. Penambahan kemungkinan jawaban juga disarankan agar siswa mudah dalam menjawab soal.

Tahap kedua validasi media pembelajaran untuk indikator ketepatan penggunaan bahasa memperoleh peningkatan dengan skor empat berkategori baik. Kategori baik menandakan bahwa pemilihan dan ketepatan penggunaan bahasa dapat diterima dan dipahami oleh siswa.



Validasi oleh dosen ahli media yang dilihat dari segi tampilan dibagi menjadi dua tahapan yaitu tahap pertama dan tahap kedua. Tahap pertama validasi oleh dosen ahli media dari segi tampilan, secara keseluruhan mendapatkan persentase 78%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori baik. Kategori tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran memenuhi kriteria untuk layak uji coba di lapangan dengan saran dosen ahli media. Pada tahap kedua memperoleh peningkatan persentase menjadi 86% yang termasuk pada kategori sangat baik. Dinyatakan sangat baik karena, secara keseluruhan dilihat dari segi tampilan media pembelajaran memenuhi kriteria media yang baik dan dapat memotivasi siswa dengan tampilan yang menarik sehingga media pembelajaran layak diujicobakan.

#### **b) Validasi oleh Dosen Ahli Media Dengan Penilaian dari Segi Pemrograman**

Tabel 23. Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Media Segi Pemrograman Tahap I

No.	Indikator	Validasi Tahap I	
		Skor	Kategori
1.	Kejelasan navigasi	3	CB
2.	Konsistensi penggunaan tombol	4	B
3.	Kejelasan petunjuk	4	B
4.	Kemudahan penggunaan	4	B
5.	Efisiensi penggunaan layer	4	B
6.	Efisiensi teks	4	B
7.	Respon terhadap siswa	4	B
8.	Kecepatan program	3	CB
9.	Kemenarikan media	4	B
<b>Persentase hasil rata-rata validasi tahap I</b>		<b>75%</b>	

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui persentase dari validasi oleh dosen ahli media pada tahap I dilihat dari segi pemrograman mendapatkan hasil rata-rata 75% yang masuk pada kategori penilaian baik. Dikatakan baik karena, secara keseluruhan program pada media pembelajaran dapat membantu proses penggunaan media pembelajaran. Akan tetapi, masih terdapat sedikit kekurangan sehingga harus dilakukan perbaikan sesuai saran dosen ahli media.

Tabel 24. Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Media Segi Pemrograman Tahap II

No.	Indikator	Validasi Tahap II	
		Skor	Kategori
1.	Kejelasan navigasi	4	B
2.	Konsistensi penggunaan tombol	4	B
3.	Kejelasan petunjuk	4	B
4.	Kemudahan penggunaan	4	B
5.	Efisiensi penggunaan layer	4	B
6.	Efisiensi teks	4	B
7.	Respon terhadap siswa	4	B
8.	Kecepatan program	4	B
9.	Kemenarikan media	5	SB
<b>Persentase hasil rata-rata validasi tahap II</b>		<b>82%</b>	

Berdasarkan pada tabel di atas, diketahui persentase dari penilaian dosen ahli media pada tahap II yang dilihat dari segi pemrograman mendapatkan peningkatan hasil sebesar 82% yang berkategori sangat baik. Media pembelajaran dinyatakan sangat baik karena, keseluruhan program yang dimulai dari kejelasan navigasi hingga kemenarikan media sangat membantu proses pembelajaran. Adanya petunjuk penggunaan, penambahan tombol untuk mempermudah

pengoprasian media pembelajaran, dan kemenarikan media membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran. Sembilan indikator pada penilaian yang dilihat dari segi pemrograman dijabarkan sebagai berikut.

### **(1) Kejelasan Navigasi**

Tahap pertama untuk indikator kejelasan navigasi termasuk pada kategori cukup baik. Dinyatakan cukup baik karena, kejelasan navigasi pada tahap pertama masih kurang jelas. Sebagian tombol masih ada yang belum dapat beroperasi dengan baik. Pada beberapa menu masih ada yang belum disediakan tombol *back*. Dosen ahli media menyarankan untuk merevisi.

Setelah dilakukan revisi, pengembang menambah tombol navigasi untuk media pembelajaran agar dapat mempermudah penggunaan media pembelajaran. Tahap kedua ini media pembelajaran memperoleh peningkatan nilai dengan kategori baik.

### **(2) Konsistensi Penggunaan Tombol**

Validasi pada indikator konsistensi penggunaan tombol mendapatkan skor yang masuk dalam kategori baik. Kategori baik diperoleh untuk tahapan pertama maupun tahapan kedua. Tombol yang disediakan pada media pembelajaran *tembang macapat* dapat digunakan untuk mengoprasikan media sesuai dengan kebutuhan dan tempatnya. Dalam media pembelajaran juga tersedia panduan panduan penggunaan tombol. Tombol yang tersedia memudahkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula*.

### **(3) Kejelasan Petunjuk**

Tahap awal sampai tahap akhir pada validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media, untuk indikator kejelasan petunjuk secara keseluruhan sudah baik. Pengembang membuat petunjuk-petunjuk untuk mempermudah penggunaan dan pengerjaan. Petunjuk pengoprasian media pembelajaran maupun petunjuk untuk latihan soal dan tembang macapat sudah cukup jelas dan mudah dipahami pengguna media. Kedua tahap pada indikator ini mendapat skor sama yaitu empat dengan kategori baik.

### **(4) Kemudahan Penggunaan**

Kemudahan penggunaan mendapatkan penilaian oleh dosen ahli media dengan skor sama untuk tahap pertama dan kedua. Skor yang diperoleh termasuk dalam kategori baik. Kategori baik artinya, pada media pembelajaran telah dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk pengoprasian. Selain itu, tersedia tombol-tombol untuk mempermudah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran tembang macapat juga dilengkapi dengan video *tembang macapat Dhandhanggula laras slendro* maupun *laras pelog*. Video *tembang macapat* memuat suara, notasi dan syair, agar dapat digunakan untuk latihan tembang secara mandiri.

### **(5) Efisiensi Penggunaan Layer**

Validasi pada indikator lima untuk keefisienan penggunaan layer mendapatkan perolehan skor empat pada tahap pertama maupun tahap kedua. Efisiensi penggunaan layer termasuk ke dalam kategori baik. Kategori tersebut

bermakna bahwa layer yang ada, sesuai dengan materi. Materi yang dimuat pada layer tidak terlalu penuh. Penggunaan teks maupun kalimat dapat menyesuaikan panjang dan lebar layer. Perkiraan penggunaan teks sesuai dengan layer. Dosen ahli media hanya menyarankan untuk memperbaiki tatanan teks maupun gambar yang ada pada layer sehingga terlihat rapi. Selanjutnya, secara keseluruhan penggunaan layer sudah efisien.

#### **(6) Efisiensi Teks**

Teks atau tulisan yang menerangkan materi secara keseluruhan sudah efisien. Penjabaran dari setiap materi untuk tema *tembang macapat*, tidak terlalu panjang dan dapat terjangkau oleh jam mata pelajaran. Pengertian materi dapat tersampaikan dengan penggunaan teks maupun kalimat yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa SMP. Dalam validasi untuk efisiensi teks pada tahap pertama dan kedua memperoleh skor sama. Efisiensi teks pada kedua validasi tersebut termasuk ke dalam kategori baik. Dosen ahli media menyarankan untuk membenahi tatanan kalimat agar lebih mudah untuk dipahami.

#### **(7) Respon Terhadap Siswa**

Media pembelajaran memperoleh kategori baik pada tahap pertama maupun kedua. Kategori baik artinya, dilihat dari materi maupun *gladhen* yang dibuat pada media media pembelajaran sebenarnya secara keseluruhan baik. Akan tetapi, pada tahap pertama mendapatkan saran dari dosen ahli media untuk menambahkan gambar pada *gladhen* agar respon siswa dapat meningkat. Dilakukannya perbaikan dengan saran dari dosen ahli media, proses pembelajaran

yang berlangsung dapat tercipta suasana yang aktif pada siswa. Media pembelajaran yang berbentuk *compact disk*, dapat digunakan pada komputer dimana saja, dan dapat digunakan secara kelompok maupun individu.

#### **(8) Kecepatan Program**

Penilaian tahap pertama untuk indikator kecepatan program termasuk ke dalam kategori cukup baik. Dikatakan cukup baik karena sebagian pengoprasian tombol pada media pembelajaran masih terdapat sedikit kemacetan. Masalah untuk tombol pengoprasian karena kemacetan terjadi akibat *scrip* masih belum selesai dibuat. Kecepatan program yang ada pada video juga masih kurang, karena keterbatasan kesulitan dalam penggunaan *scrip*. Video dalam materi maupun *gladhen* masih sulit dioprasikan sehingga diperlukan perbaikan.

Setelah dilakukan perbaikan, pada tahap kedua untuk indikator kecepatan program mendapat peningkatan nilai yang termasuk pada kategori baik. Kategori tersebut mengartikan bahwa kecepatan program yang ada pada media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* memiliki kecepatan program yang sudah baik.

#### **(9) Kemenarikan Media**

Pada validasi pertama untuk indikator kemenarikan media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* memperoleh nilai dengan kategori baik. Kemenarikan media dengan kategori tersebut pada tahap pertama menandakan bahwa, dari awal perancangan sampai proses produksi terlaksana dengan baik. Mulai dari proses pengumpulan referensi untuk materi, rekaman untuk video

*tembang macapat Dhandhanggula*, sampai akhir produksi media pembelajaran, secara keseluruhan terlaksana dengan baik. Dosen ahli media menyarankan untuk memperbaiki bagian-bagian tertentu yang kurang mengena untuk media pembelajaran seperti pembenaran kata atau kalimat yang terdapat pada media pembelajaran.

Pada tahap akhir media, untuk indikator kemenarikan media mengalami peningkatan dengan kategori sangat baik. Perolehan skor lima berkategori sangat baik mempunyai makna, bahwa media pembelajaran dari awal sampai akhir terlaksana dengan maksimal.

Berdasarkan kedua validasi di atas, pada tahap pertama yang dilihat dari penilaian segi tampilan maupun pemrograman secara keseluruhan memperoleh persentase 76,8%. Persentase yang ada mengartikan bahwa media pembelajaran secara keseluruhan termasuk pada kategori baik. Media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* layak untuk diuji coba dengan melakukan revisi berdasarkan saran.

Tahap kedua validasi secara keseluruhan memperoleh peningkatan persentase keseluruhan mencapai 84%. Persentase tersebut menyatakan kategori media yang sangat baik artinya, media pembelajaran yang diproduksi dapat dioprasikan secara maksimal. Media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan laras slendro pathet sanga* dan *tembang macapat Dhandhanggula Banjet laras pelog pathet barang*, layak untuk diuji coba tanpa revisi. Peningkatan validasi tahap pertama dan kedua dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 25. Hasil Peningkatan Validasi Tahap I dan Tahap II oleh Dosen Ahli Media

No.	Aspek	Tahap I	Tahap II
<b>1.</b>	<b>Penilaian Segi Tampilan</b>		
	a. Kejelasan petunjuk penggunaan program	4	4
	b. Keterbacaan teks atau tulisan	4	5
	c. Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	4	4
	d. Kesesuaian penempatan tombol	4	4
	e. Kualitas tampilan gambar	4	4
	f. Penyajian animasi gambar	4	5
	g. Kesesuaian musik iringan	4	5
	h. Tampilan layar	4	4
	i. Kejelasan suara	4	4
	j. Ketepatan penggunaan bahasa	3	4
<b>2.</b>	<b>Penilaian Segi Pemrograman</b>		
	a. Kejelasan navigasi	3	4
	b. Konsistensi penggunaan tombol	4	4
	c. Kejelasan petunjuk	4	4
	d. Kemudahan penggunaan	4	4
	e. Efisiensi penggunaan layer	4	4
	f. Efisiensi teks	4	4
	g. Respon terhadap siswa	4	4
	h. Kecepatan program	3	4
	i. Kemenarikan media	4	5
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>73</b>	<b>80</b>
<b>Peningkatan Persentase</b>		<b>76,8% (Baik)</b>	<b>84% (Sangat Baik)</b>

### 3) Validasi Media Pembelajaran oleh Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa

Penilaian oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa berbentuk lembar evaluasi, saran, dan komentar yang baik, tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi tersebut dilaksanakan setelah validasi yang dilakukan dosen ahli materi maupun media yang menyatakan media layak untuk diujicobakan. Validator adalah Ibu Lis Kundari, pengampu mata pelajaran bahasa Jawa. Penskoran media pembelajaran untuk mengetahui tingkat kualitas media.



Validasi kualitas media pembelajaran yang berbentuk lembar evaluasi meliputi dua aspek penilaian yaitu aspek kesesuaian konsep dengan kompetensi dan aspek penilaian kualitas tampilan media pembelajaran. Validator memvalidasi ketika proses belajar berlangsung sehingga dapat mengetahui cara pengoprasian media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* dalam kegiatan pembelajaran secara langsung. Penilaian media pembelajaran oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa yang terdiri dari dua aspek dijabarkan sebagai berikut.

**(a) Hasil Penilaian untuk Kesesuaian Konsep dengan Kompetensi**

Tabel 26. Hasil Penilaian oleh Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa Segi Kesesuaian Konsep dengan Kompetensi

No.	Indikator	Hasil	
		Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP	4	B
2.	Kejelasan materi dan contoh yang diberikan dalam pembelajaran	4	B
3.	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran	3	CB
4.	Kesesuaian media yang digunakan dalam kompetensi dasar	4	B
5.	Kemudahan dalam pemahaman kata serta kalimat dalam media	3	CB
<b>Persentase Hasil Rata-Rata</b>		<b>72 %</b>	

Berdasarkan pada tabel di atas, lima indikator yang terdapat dalam aspek pertama validasi oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa dijabarkan sebagai berikut.

- (1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

Pada indikator nomer satu untuk kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum, dari guru mata pelajaran bahasa jawa memperoleh skor empat berkategori baik. Kompetensi dasar pada media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Sehingga kompetensi dasar tersebut dapat digunakan sebagai acuan untuk pembuatan materi. Materi *tembang macapat Dhandhanggula* terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dengan kompetensi dasar melagukan tembang macapat untuk siswa kelas VIII semester gasal.

(2) Kejelasan materi dan contoh yang diberikan dalam pembelajaran

Kejelasan materi dan contoh yang diberikan dalam pembelajaran memperoleh skor empat yang berkategori baik dari pengampu mata pelajaran bahasa Jawa. Dinyatakan baik karena, materi yang disajikan sesuai dengan urutan. Materi *tembang macapat Dhandhanggula* yang terdapat pada media pembelajaran dilengkapi contoh baik tertulis maupun video tembang.

(3) Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran

Indikator kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran mendapat kategori cukup baik dengan perolehan skor tiga. Media pembelajaran dinyatakan cukup baik karena, evaluasi pada media pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengukur tingkat pemahaman terhadap materi *tembang macapat Dhandhanggula*. Evaluasi dapat digunakan sebagai sarana berlatih tembang secara individu dan mandiri.

Akan tetapi, masih terdapat sedikit kendala untuk panduan kuis yang dijabarkan dalam satu layout, sehingga untuk cara mengisi kuis kedua yaitu menjodohkan terlihat tidak ada panduan yang lengkap. Panduan terdapat pada layout sebelum melanjutkan untuk memulai mengerjakan soal, sehingga terdapat sebagian siswa langsung mengerjakan soal tanpa memahami panduan terlebih dahulu.

(4) Kesesuaian media yang digunakan dalam kompetensi dasar

Kesesuaian media yang digunakan dalam kompetensi dasar memperoleh skor empat dengan kategori baik. Dinyatakan baik yaitu kompetensi dasar melagukan *tembang macapat Dhandhanggula* sesuai dengan media pembelajaran yang dilengkapi dengan video *tembang macapat* yang disertai *thinthingan* untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran. Sehingga media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* dapat digunakan untuk latihan mandiri siswa.

(5) Kemudahan dalam pemahaman kata serta kalimat dalam media

Indikator kemudahan dalam pemahaman kata serta kalimat dalam media memperoleh kategori cukup baik dengan perolehan skor tiga. Dikatakan cukup baik karena media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* menggunakan kata dan kalimat bahasa krama. Kendala yang dihadapi ketika menggunakan bahasa ragam krama pada siswa yaitu, pemahaman siswa terhadap materi kurang, karena terdapat beberapa siswa dari luar Jawa, sehingga pada awal pembelajaran, guru harus menjelaskan kembali ke dalam bahasa ngoko maupun bahasa

Indonesia. Materi pada media pembelajaran akan lebih dipahami ketika digunakan secara berulang.

**(b) Hasil Penilaian untuk Kualitas Tampilan**

Hasil penilaian untuk kualitas tampilan dari guru mata pelajaran bahasa Jawa memperoleh persentase 80% dengan kategori baik. Media pembelajaran dinyatakan baik karena sesuai dan memenuhi kriteria untuk pembelajaran tembang macapat dhandhanggula.

Tabel 27. Hasil Penilaian oleh Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa untuk Penilaian Kualitas Tampilan Media Pembelajaran

No.	Indikator	Hasil	
		Skor	Kriteria
1.	Kejelasan penggunaan tuntunan belajar dalam penggunaan media pembelajaran	3	CB
2.	Tampilan menu dalam media dan penggunaan tombol	5	SB
3.	Penggunaan latar belakang ( <i>background</i> ), warna dan pemilihan gambar	4	B
4.	Penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks	4	B
5.	Penetapan tata letak elemen teks dan gambar	4	B
Persentase Hasil Rata-Rata		80 %	

Berdasarkan pada tabel diatas, lima indikator yang terdapat pada aspek kedua validasi oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa dijelaskan sebagai berikut.

(1) Kejelasan penggunaan tuntunan belajar dalam penggunaan media pembelajaran

Pada indikator pertama aspek penilaian kualitas tampilan memperoleh skor tiga kategori cukup baik. Media pembelajaran dinyatakan cukup baik karena adanya panduan yang memudahkan cara pengoprasian media. Akan tetapi, panduan yang terdapat dalam media pembelajaran oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa dikatakan kurang lengkap. Sehingga panduan kurang jelas.

## (2) Tampilan menu dalam media dan penggunaan tombol

Tampilan menu dalam media dan penggunaan tombol mendapatkan skor lima berkategori sangat baik. Dinyatakan sangat baik oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa karena, tombol yang terdapat dalam media pembelajaran mempermudah pengoprasian media pembelajaran. Tampilan dalam media menyajikan beberapa menu yang digunakan dan sesuai dengan pembelajaran sehingga mempermudah proses pembelajaran.

## (3) Penggunaan latar belakang (*background*), warna dan pemilihan gambar

Penggunaan latar belakang (*background*), warna dan pemilihan gambar memperoleh skor empat berkategori baik. Guru mata pelajaran bahasa Jawa menyatakan baik karena, *background* yang digunakan sesuai. Pemilihan warna ungu tidak terlalu terang dan tidak terlalu gelap sehingga menarik dan nyaman untuk dilihat. Gambar yang terdapat pada *background* media pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran yaitu *tembang macapat Dhandhanggula*. Pengembang memilih gambar alat musik tradisional Jawa yaitu rebab. Pengembang memilih rebab karena, dalam karawitan rebab berfungsi sebagai *pamurba* lagu yaitu,

sebagai pembuka gending. Sedangkan dalam media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula*, pengembang menggunakan gambar alat musik tradisional rebab sebagai simbol untuk pembuka awal media pembelajaran.

#### (4) Penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks

Penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks memperoleh skor empat berkategori baik. Dinyatakan baik oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa karena jenis serta ukuran teks pada media pembelajaran tidak terlalu kecil sehingga teks dapat terbaca dengan jelas meskipun media pembelajaran ditayangkan dengan menggunakan LCD (*Liquid Crystal Display*).

#### (5) Penetapan tata letak elemen teks dan gambar

Penetapan tata letak elemen teks dan gambar dari guru mata pelajaran bahasa Jawa memperoleh skor empat berkategori baik. Indikator ini dinyatakan baik karena tata letak teks yang teratur sehingga terlihat rapi. Penempatan gambar yang ada membuat media pembelajaran menjadi menarik.

Berdasarkan hasil validasi oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa yang meliputi aspek kesesuaian konsep dengan kompetensi dan penilaian kualitas media, media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* memperoleh persentase sebanyak 76%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori baik. Media pembelajaran dikatakan baik karena, media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran *tembang macapat*.

#### **4) Ujicoba Media Pembelajaran Tembang Macapat kepada Siswa Kelas VIII**

##### **SMP Negeri 1 Wates**

##### **(a) Hasil Ujicoba Media Pembelajaran Kelas VIII**

Hasil validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, media pembelajaran memenuhi kriteria layak untuk diujicoba. Kemudian dilanjutkan validasi oleh guru bahasa Jawa dan diujicobakan kepada siswa kelas VIII F yang berjumlah 29 peserta. Ujicoba tersebut dilaksanakan di SMP Negeri 1 Wates.

Media pembelajaran diujicoba untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai media *tembang macapat* yang dikembangkan. Pada penelitian tersebut pengembang berperan sebagai guru. Di lain pihak, penelitian tersebut didampingi oleh guru pengampu mata pelajaran bahasa Jawa kelas VIII F yaitu Ibu Lis Kundari. Di SMP Negeri 1 Wates, fasilitas yang ada telah memenuhi kebutuhan pembelajaran. Untuk fasilitas di ruang teknologi informatika memiliki 35 unit komputer sehingga dapat digunakan oleh semua siswa kelas VIII F yang berjumlah 29 orang.

Setiap komputer digunakan oleh satu siswa. Setelah siswa terkondisikan untuk siap menerima materi. Pada awal proses pembelajaran, guru yaitu pengembang mencontohkan cara pengoprasian media *tembang macapat* yang diikuti semua siswa kelas VIII F. Mulai dari pembukaan, menu utama, panduan, kompetensi, materi sampai pada *gladhen*. Pada saat *gladhen tembang macapat*, guru memberikan contoh melagukan *tembang macapat Dhandhanggula* yang kemudian ditirukan oleh semua siswa. Pada *gladhen* kuis siswa diminta untuk

mengerjakan secara mandiri. *Gladhen* kuis yang dikerjakan secara mandiri untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap media pembelajaran dan materi.

Media pembelajaran *tembang macapat* terdapat dua puluh soal yang terdiri dari sepuluh soal essay dan sepuluh soal untuk menjodohkan. Setelah siswa selesai mengerjakan *gladhen*, siswa mengisi lembar evaluasi yang berbentuk angket untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai pengembangan media *tembang macapat* dengan menggunakan *aplikasi Adobe Flash Creative Suite 5*. Kemudian dilanjutkan tahap akhir yaitu penutup, glosarium sampai profil. Hasil evaluasi siswa meliputi beberapa aspek yang dijabarkan sebagai berikut.

(1) Hasil Aspek Kemudahan dalam Pemahaman

Hasil aspek kemudahan dalam pemahaman oleh siswa memperoleh persentase sebanyak 77%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori baik. Dengan adanya media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan panduan, siswa dapat memahami isi dan cara pengoprasian media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* dengan mudah.

Tabel 28. Hasil Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan dalam Pemahaman

No.	Nama	Indikator ke-							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Almira Rahmatika	4	4	4	3	4	4	3	4
2.	Anggita Sekar Prawesti	4	4	4	3	4	3	3	4
3.	Deffa Aina Majid	4	3	3	3	4	4	3	3
4.	Renisa Dwi Kristanti	4	4	4	3	4	4	3	4
5.	Dani Setyabudi	3	4	3	3	3	3	3	3
6.	Muhammad Wahyu RN	4	4	3	3	4	5	4	5
7.	Fuad Elian Mahadika	5	5	3	4	4	5	5	5
8.	A.Fendy Pratama	5	5	4	3	5	4	4	4



Tabel Lanjutan									
9.	Muh. Fachri Dito P	5	5	4	4	5	3	4	4
10.	Isma Reyza Amarta	4	4	3	3	4	4	3	4
11.	Shinta Ayu Sabila	3	4	3	3	4	3	2	4
12.	Anselmus Bagus PK	4	5	5	4	5	4	4	4
13.	Hanif Setiawan	4	4	4	4	4	4	4	4
14.	Giranda Septa Aji P	4	4	5	5	4	4	4	4
15.	Widya Nur Fadila	4	4	4	4	5	4	4	4
16.	Nur Hasan Syarif H	5	4	3	3	4	4	4	4
17.	Nadhij Hakim Alim	4	4	3	3	4	4	4	4
18.	Febiola Cindi Fatika D	4	4	3	4	4	5	4	4
19.	Laila Azzamah Ibda N	4	4	4	4	4	4	3	4
20.	Adini Siti Syafira	4	5	3	3	4	5	4	3
21.	Agatha Lili Bilqis	4	4	3	3	4	4	3	4
22.	Abdur Rozzaq HR	4	5	4	3	4	5	4	5
23.	Fanny Reizal Q	5	4	3	4	4	4	4	5
24.	Chesareva Yulyas	4	3	3	3	4	4	4	4
25.	Ardian Hary Prabowo	4	4	4	4	3	3	3	3
26.	Yusuf Nurmansyah	4	4	4	4	4	4	3	4
27.	Cornelia Dian N	4	4	3	3	4	4	4	3
28.	Lulu Cita Anasya	4	4	3	3	4	4	3	4
29.	Luluk Umi Chasanah	4	4	3	3	4	4	3	4
<b>Jumlah</b>		<b>119</b>	<b>120</b>	<b>102</b>	<b>99</b>	<b>118</b>	<b>116</b>	<b>103</b>	<b>115</b>
<b>Hasil dari aspek kemudahan dalam pemahaman memperoleh persentase sebanyak 77%, yang termasuk dalam kategori baik.</b>									

## (2) Hasil Aspek Kemandirian dalam Belajar

Aspek kemandirian dalam belajar memperoleh persentase sebanyak 83%.

Dengan persentase tersebut media pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik. Dikatakan sangat baik karena, antusias siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran *tembang macapat* sangat baik. Siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang tidak monoton. Dengan media pembelajaran *tembang macapa Dhandhanggula*, siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar dan selalu mengulangi materi yang dipelajari.

Tabel 29. Hasil dari Aspek Kemandirian dalam Belajar

No.	Nama	Indikator ke-			
		1	2	3	4
1.	Almira Rahmatika	4	4	4	4
2.	Anggita Sekar Prawesti	4	4	4	4
3.	Deffa Aina Majid	3	4	4	4
4.	Renisa Dwi Kristanti	4	4	4	4
5.	Dani Setyabudi	3	4	4	3
6.	Muhammad Wahyu RN	4	5	5	4
7.	Fuad Eliau Mahadika	5	4	5	5
8.	A.Fendy Pratama	5	5	5	5
9.	Muh. Fachri Dito P	5	5	5	5
10.	Isma Reyza Amarta	5	4	4	5
11.	Shinta Ayu Sabila	3	3	4	4
12.	Anselmus Bagus PK	5	5	4	4
13.	Hanif Setiawan	4	4	4	4
14.	Giranda Septa Aji P	4	4	4	4
15.	Widya Nur Fadila	4	5	4	4
16.	Nur Hasan Syarif H	4	4	4	3
17.	Nadhij Hakim Alim	4	5	4	4
18.	Febiola Cindi Fatika D	4	4	4	4
19.	Laila Azzamah Ibda N	4	4	4	4
20.	Adini Siti Syafira	4	5	4	5
21.	Agatha Lili Bilqis	4	4	4	4
22.	Abdur Rozzaq HR	5	5	4	5
23.	Fanny Reizal Q	5	4	5	5
24.	Chesareva Yulyas	4	4	4	4
25.	Ardian Hary Prabowo	3	4	4	3
26.	Yusuf Nurmansyah	4	4	4	4
27.	Cornelia Dian N	4	4	4	4
28.	Lulu Cita Anasya	4	5	4	4
29.	Luluk Umi Chasanah	4	4	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>119</b>	<b>124</b>	<b>121</b>	<b>120</b>
<b>Hasil dari aspek kemandirian dalam belajar memperoleh persentase sebanyak 83%, yang termasuk dalam kategori sangat baik.</b>					

### (3) Hasil Aspek Penyajian Media

Aspek penyajian media pembelajaran oleh siswa memperoleh persentase sebanyak 82 % berkategori sangat baik. Media pembelajaran dinyatakan sangat baik karena respon siswa terhadap media pembelajaran sangat berpengaruh pada sistem belajar siswa. Pembelajaran interaktif dengan media pembelajaran membuat siswa bersemangat dalam mempelajari materi yang diberikan baik secara mandiri maupun didampingi oleh guru.

Tabel 30. Hasil dari Aspek Penyajian Media

No.	Nama	Indikator ke-			
		1	2	3	4
1.	Almira Rahmatika	4	3	4	4
2.	Anggita Sekar Prawesti	4	4	5	4
3.	Deffa Aina Majid	3	3	5	5
4.	Renisa Dwi Kristanti	4	3	5	5
5.	Dani Setyabudi	1	3	4	3
6.	Muhammad Wahyu RN	5	5	5	5
7.	Fuad Eliau Mahadika	5	3	5	5
8.	A.Fendy Pratama	5	5	4	4
9.	Muh. Fachri Dito P	5	5	4	4
10.	Isma Reyza Amarta	5	4	4	4
11.	Shinta Ayu Sabila	5	3	5	5
12.	Anselmus Bagas PK	4	5	5	5
13.	Hanif Setiawan	4	4	4	4
14.	Giranda Septa Aji P	4	4	5	5
15.	Widya Nur Fadila	4	4	4	5
16.	Nur Hasan Syarif H	4	3	4	4
17.	Nadhij Hakim Alim	4	4	4	4
18.	Febiola Cindi Fatika D	4	4	4	4
19.	Laila Azzamah Ibda N	5	4	4	4
20.	Adini Siti Syafira	5	3	4	4
21.	Agatha Lili Bilqis	5	4	4	5
22.	Abdur Rozzaq HR	4	3	4	4
23.	Fanny Reizal Q	4	4	4	4

Tabel Lanjutan					
24.	Chesareva Yulyas	1	3	4	3
25.	Ardian Hary Prabowo	5	4	4	4
26.	Yusuf Nurmansyah	4	4	4	4
27.	Cornelia Dian N	5	4	4	4
28.	Lulu Cita Anasya	5	4	4	3
29.	Luluk Umi Chasanah	4	3	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>121</b>	<b>110</b>	<b>124</b>	<b>122</b>
<b>Hasil dari aspek penyajian media memperoleh persentase sebanyak 82%, yang termasuk dalam kategori sangat baik.</b>					

(4) Hasil Aspek Kemudahan dalam Penggunaan

Aspek kemudahan dalam penggunaan memperoleh persentase sebanyak 80% berkategori baik. Media pembelajaran dikatakan baik karena penggunaan media yang mudah. Media pembelajaran dilengkapi dengan panduan baik cara pengoprasian maupun cara mengerjakan *gladhen*. Tombol yang terdapat pada media memudahkan siswa untuk mengoprasikan media dengan mudah.

Tabel 31. Hasil dari Aspek Kemudahan dalam Penggunaan

No.	Nama	Indikator ke-			
		1	2	3	4
1.	Almira Rahmatika	4	4	4	4
2.	Anggita Sekar Prawesti	4	4	4	4
3.	Deffa Aina Majid	4	4	4	4
4.	Renisa Dwi Kristanti	2	4	4	2
5.	Dani Setyabudi	5	4	4	5
6.	Muhammad Wahyu RN	5	4	4	5
7.	Fuad Eliau Mahadika	5	5	3	3
8.	A.Fendy Pratama	4	4	4	3
9.	Muh. Fachri Dito P	4	4	4	4
10.	Isma Reyza Amarta	3	5	4	4
11.	Shinta Ayu Sabila	5	5	5	5
12.	Anselmus Bagus PK	4	4	4	4
13.	Hanif Setiawan	4	4	4	4

Tabel Lanjutan					
14.	Giranda Septa Aji P	5	4	4	4
15.	Widya Nur Fadila	4	4	4	4
16.	Nur Hasan Syarif H	4	4	4	4
17.	Nadhij Hakim Alim	4	4	4	4
18.	Febiola Cindi Fatika D	4	4	4	4
19.	Laila Azzamah Ibda N	4	4	3	3
20.	Adini Siti Syafira	4	4	3	3
21.	Agatha Lili Bilqis	5	4	3	5
22.	Abdur Rozzaq HR	4	4	3	4
23.	Fanny Reizal Q	4	4	3	4
24.	Chesareva Yulyas	4	4	4	4
25.	Ardian Hary Prabowo	5	4	5	4
26.	Yusuf Nurmansyah	4	4	3	3
27.	Cornelia Dian N	4	4	4	4
28.	Lulu Cita Anasya	4	4	4	4
29.	Luluk Umi Chasanah	4	4	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>120</b>	<b>119</b>	<b>111</b>	<b>112</b>
<b>Hasil dari aspek kemudahan dalam penggunaan memperoleh persentase sebanyak 80%, yang termasuk dalam kategori baik.</b>					

Berdasarkan hasil tanggapan siswa secara keseluruhan, media pembelajaran mendapatkan persentase sebanyak 80%. Persentase tersebut berkategori baik. Dinyatakan baik karena media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam mempelajari *tembang macapat Dhandhanggula* menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik. Dalam proses pembelajaran siswa tidak bosan karena sistem pembelajaran yang tidak monoton.

#### **(b) Data Hasil Perolehan Evaluasi Siswa**

Evaluasi yang disediakan pada media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula*, digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dibahas pada media pembelajaran. Evaluasi *tembang* tersedia agar

memudahkan siswa dalam berlatih tembang macapat secara mandiri. *Gladhen* kuis yang terdapat pada media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* terdiri dari 20 butir soal yang meliputi 10 soal essay dan 10 soal menjodohkan. Setelah selesai dalam mengerjakan evaluasi tersebut, secara otomatis siswa dapat mengetahui perolehan nilai dari evaluasi yang dikerjakan. Hasil perolehan nilai evaluasi siswa sebagai berikut.

Tabel 32. Hasil Perolehan Nilai Evaluasi Siswa

No.	Nama	Nilai
1.	Almira Rahmatika	95
2.	Anggita Sekar Prawesti	80
3.	Deffa Aina Majid	85
4.	Renisa Dwi Kristanti	80
5.	Dani Setyabudi	60
6.	Muhammad Wahyu RN	95
7.	Fuad Elian Mahadika	85
8.	A.Fendy Pratama	80
9.	Muh. Fachri Dito P	90
10.	Isma Reyza Amarta	80
11.	Shinta Ayu Sabila	55
12.	Anselmus Bagas PK	80
13.	Hanif Setiawan	75
14.	Giranda Septa Aji P	80
15.	Widya Nur Fadila	85
16.	Nur Hasan Syarif H	80
17.	Nadhij Hakim Alim	85
18.	Febiola Cindi Fatika D	70
19.	Laila Azzamah Ibda N	85
20.	Adini Siti Syafira	85
21.	Agatha Lili Bilqis	80
22.	Abdur Rozzaq HR	85
23.	Fanny Reizal Q	80
24.	Chesareva Yulyas	80

Tabel Lanjutan		
25.	Ardian Hary Prabowo	70
26.	Yusuf Nurmansyah	60
27.	Cornelia Dian N	75
28.	Lulu Cita Anasya	70
29.	Luluk Umi Chasanah	70
<b>Jumlah</b>		<b>2110</b>

Tabel 33. Hasil Ketuntasan Siswa dalam Mengerjakan Evaluasi

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Persentase</b>
$\geq 75\%$	20	83,8%
$\leq 75\%$	7	16,2%

Kriteria Ketuntasan Minimal mata pelajaran bahasa Jawa di SMP Negeri 1 Wates yaitu 75. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) ditentukan oleh lembaga SMP Negeri 1 Wates. Siswa dinyatakan berhasil memenuhi standar KKM, dengan syarat persentase nilai minimal 75%. Berdasarkan tabel hasil ketuntasan siswa dalam mengerjakan evaluasi, dapat diketahui bahwa 83,8 % siswa dapat memenuhi persyaratan KKM mencapai 75% dengan rata-rata nilai 82,5 dan sebanyak 16,2% siswa tidak dapat memenuhi persyaratan KKM dengan rata-rata nilai 70. Dari hasil perolehan nilai tersebut tingkat nilai pemahaman siswa terhadap materi pada media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* termasuk dalam kategori sangat baik. Persentase ketuntasan siswa dalam mengerjakan evaluasi yang berjumlah 83,8% dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan sudah efektif dalam menambah motivasi siswa belajar *tembang macapat*.

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

### 1. Hasil Akhir Validasi Media Pembelajaran

Penilaian kualitas media pembelajaran terdiri dari validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru mata pelajaran bahasa Jawa, dan tanggapan siswa. Media pembelajaran tembang macapat yang menggunakan aplikasi *Adobe Flash Creative Suite 5* dikembangkan secara bertahap dengan validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media hingga layak diujicobakan. Keseluruhan hasil akhir penilaian kualitas media pembelajaran dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 34. Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No.	Penilaian Media Pembelajaran	Persentase	Kategori
1.	Dosen Ahli Materi	86%	Sangat Baik
2.	Dosen Ahli Media	84%	Sangat Baik
3.	Guru Bahasa Jawa	76%	Baik
4.	Tanggapan Siswa	80%	Baik
<b>Hasil rata-rata persentase penilaian</b>		<b>81,5%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Lembar validasi oleh dosen ahli materi terdiri 10 indikator yaitu, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan indikator, kualitas materi dan tampilan yang memotivasi, kebenaran dan kejelasan materi, ketepatan contoh dalam membantu pemahaman materi, kejelasan penyajian materi, kesesuaian pemberian contoh dengan materi, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, pengadaan evaluasi sesuai dengan indikator, dan kecukupan dalam pemberian latihan.



Berdasarkan hasil penilaian dari 10 indikator tersebut memperoleh rata-rata persentase sebesar 86% berkategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran sesuai kompetensi dasar, adanya contoh untuk membantu siswa memahami materi, kesesuaian contoh dengan materi, dan adanya petunjuk penggunaan media dan evaluasi.

Validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media terdiri dari dua aspek penilaian. Aspek pertama yaitu penilaian dari segi tampilan terdiri dari 10 indikator yang meliputi; kejelasan petunjuk penggunaan program, keterbacaan teks atau tulisan, ketepatan pemilihan dan komposisi warna, kesesuaian penempatan tombol, kualitas tampilan gambar, penyajian animasi gambar, kesesuaian musik iringan, tampilan layar, kejelasan suara, dan ketepatan penggunaan bahasa. Aspek kedua yaitu segi pemrograman yang terdiri dari 9 indikator meliputi kejelasan navigasi, konsistensi penggunaan tombol, kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan, efisiensi penggunaan layer, efisiensi teks, respon terhadap siswa, kecepatan program, dan kemenarikan media. Hasil validasi dari kedua aspek tersebut rata-rata persentase penilaian yang diperoleh sebesar 84% berkategori sangat baik. Kategori tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memenuhi kriteria baik dari segi tampilan maupun pemrograman.

Penilaian kualitas media pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa terdiri dari 2 aspek. Aspek pertama yaitu kesesuaian konsep dengan kompetensi yang terdiri dari 5 indikator meliputi kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP, kejelasan materi dan contoh yang diberikan dalam pembelajaran, kejelasan evaluasi atau

latihan yang diberikan dalam pelajaran, kesesuaian media yang digunakan dalam kompetensi dasar, dan kemudahan dalam pemahaman kata serta kalimat dalam media.

Aspek kedua yaitu penilaian dari segi kualitas tampilan yang meliputi kejelasan penggunaan tuntunan belajar dalam penggunaan media pembelajaran, tampilan menu dalam media dan penggunaan tombol, penggunaan latar belakang (*background*), warna dan pemilihan gambar, penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks, dan penetapan tata letak elemen teks dan gambar. Berdasarkan hasil penilaian dari 2 aspek tersebut, mendapatkan perolehan rata-rata persentase penilaian sebesar 76% yang dikategorikan baik. Media pembelajaran dinyatakan baik karena materi sesuai dengan kurikulum, media yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar, penyajian tombol untuk membantu pengoprasian media, dan adanya panduan sebagai petunjuk pengoprasian media pembelajaran.

Penilaian selanjutnya yaitu dari tanggapan siswa yang berjumlah 29 orang. Hasil tanggapan siswa dari penggunaan media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* menggunakan *software Adobe Flash CS5* yang terdiri dari 4 aspek yaitu, kemudahan dalam pemahaman, kemandirian dalam belajar, penyajian media, dan kemudahan dalam penggunaan secara keseluruhan mendapatkan rata-rata persentase sebanyak 80% yang termasuk pada kategori baik.

Hasil dari keempat penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa dan hasil tanggapan siswa, mendapatkan hasil rata-rata persentase penilaian sebesar 81,5% termasuk kategori sangat baik. Hal ini

menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran interaktif *tembang macapat Dhandhanggula* dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan minat siswa dalam belajar *tembang macapat*.

## **2. Evaluasi Media Pembelajaran**

Hasil akhir dari evaluasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru bahasa Jawa serta berdasarkan pelaksanaan ujicoba media, sehingga memperoleh beberapa kritik dan saran untuk dilakukan revisi sebagai berikut.

### **a. Evaluasi oleh Dosen Ahli Materi**

Evaluasi oleh dosen ahli materi menghasilkan beberapa kritikan dan saran sehingga dilakukan beberapa perbaikan untuk media pembelajaran. Hasil evaluasi tersebut sebagai berikut.

#### **1) Penggunaan *font size***

Pada awal tampilan media pembelajaran terdapat tulisan untuk memberitahukan bahwa media pembelajaran digunakan untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Tulisan tersebut mendapat kritikan dari dosen ahli materi karena tidak terlihat jelas. Penggunaan *font size* yang kurang besar mengakibatkan tulisan tidak jelas sehingga kurang dapat dibaca.

#### **(a) Tampilan media sebelum revisi**

Tulisan pada awal tampilan media sebelum direvisi menggunakan *font size* yang kecil sehingga tulisan tidak terlihat jelas dan kurang dapat dibaca.

**Gambar 44. Hasil Akhir Media Pembelajaran *Tembang Macapat Dhandhanggula***



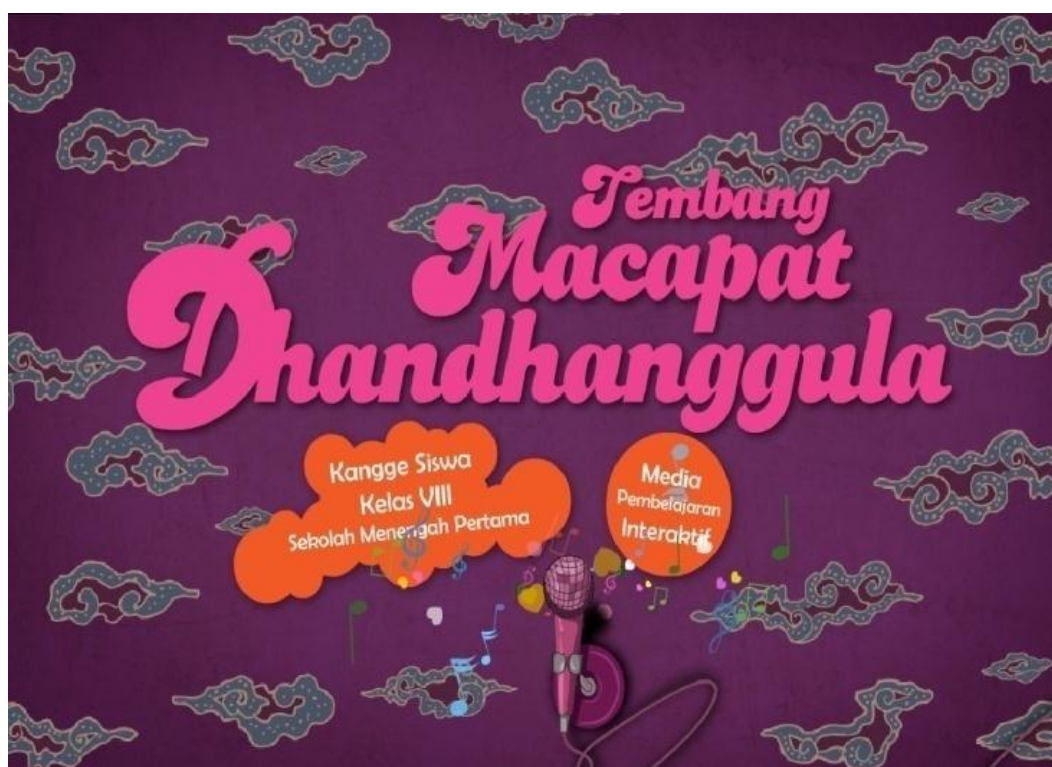
**LAYER 1**



**LAYER 2**



LAYER 3



LAYER 4





LAYER 5



LAYER 6

**Tembang Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

## Tuntunan Kangge Media

1. Kawaosa tampilan media pembelajaran menika kanthi permati.
2. Pilih *menu* ingkang dipunkersakaken wonten ing ngandhap kanthi nge-*klik* tandha ingkang sampun cumawis.
3. Katrangan tandha ingkang dipunginakaken:

 : kalajengaken wonten kaca candhakipun

 : wangsul wonten ing kaca sakderengipun

**Menu Utama** : wangsul wonten ing *menu utama*

Menu Utama • Medal Musik 1 2

### LAYER 7

**Tembang Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

## Kompetensi

Membaca

## Standar Kompetensi

Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa.

## Kompetensi Dasar

Melakukan tembang Dhandhanggula.

## Indikator

- Mampu menjelaskan *paugeran* dan definisi dari *tembang macapat Dhandhanggula*.
- Mampu memaknai kata-kata sukar pada *tembang macapat Dhandhanggula*.
- Mampu melagukan *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga*.
- Mampu melagukan *tembang macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang*.

Menu Utama • Medal Musik 1 2

### LAYER 8





LAYER 9



LAYER 10



**Tembang Macapat**

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

## Pangertosan Tembang Macapat

**Pangertosan**

**Jinising lan Watakipun**

**Paugeran**

Tembang utawi sekar inggih menika reriptan, karangan, utawi rumpakaning basa, sastra ingkang gumathok mawi guru gatra, guru wilangan, lan guru lagu ingkang pamaosipun kedah dipunlagokaken ngangge suwanten titilaras slendro lan pelog.  
( Suwarna, 2008: 4)

Menu Utama • Medel Musik 1 2

### LAYER 11

**Tembang Macapat**

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

## Jinising lan Watakipun Tembang Macapat

**Pangertosan**

**Jinising lan Watakipun**

**Paugeran**

a. Mijil	Asih, prihatin, pangajab	g. Maskumambang	Nelangsa, ngeres-eresi, sedhih
b. Kinanthi	Seneng, asih, kasmaran, rasa menanti	h. Durma	Keras, nepsu, semangat, tegang
c. Sinom	Ethes, kenes, susah, trenyuh, luruh	i. Pangkur	Sereng, galak, nepsu
d. Asmaradana	Tresna, sedhih, sengsem, ingat kekasih	j. Megatruh	Prihatin, getun, keduwung, sedhih
e. Dhandhanggula	Luwes, gembira, endah	k. Pocung	Sembrana, parikena
f. Gambuh	Sumanak, sumedulur		(Endraswara, 2010: 12-13)

Katrangan : Langkung trep bilih watakipun tembang menika gumathok saking jinising tembang utawi cengkok. (Widayat, 2011: 141-142)

Menu Utama • Medel Musik 1 2

### LAYER 12

**Tembang Macapat** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

**Paugeran Tembang Macapat**

**Pangertosan**

**Jinising lan Watakipun**

**Paugeran**

a. **Guru Gatra :**  
Cacahing larik utawi baris ing saben satunggal pada.

b. **Guru Wilangan :**  
Cacahing wanda "suku kata" ing saben gatra.

c. **Guru Lagu :**  
Dhawahing swara utawi dhong-dhingipun swara. Ingkang dipunsebut guru lagu inggih menika aksara vokal "a, i, u, e, o" wonten ing wanda pungkasaning gatra.

(Gitosaprodjo, 1993: 2)

**Tuladha**

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 13

**Tembang Macapat** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

**Paugeran Tembang Macapat**

**Pangertosan**

**Jinising lan Watakipun**

**Paugeran**

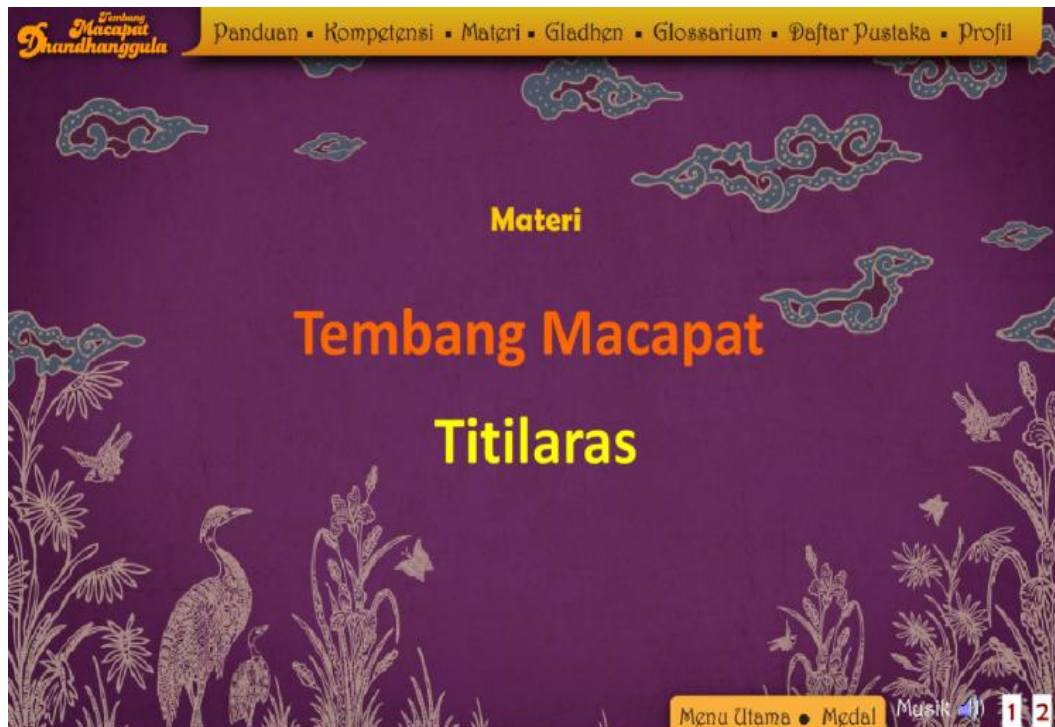
Lamun sira anggeguru kaki	10 i	} 1 pada 10 gatra
Amiliha manungsa kang nyata	10 a	
Ingkang becik martabate	8 e	
Sarta kang wruh ing ukum	7 u	
Kang ngibadah lan kang wirangi	9 i	
Sokur oleh wong tapa	7 a	
Ingkang wus amungkul	6 u	
Tan mikir paweh ing liyan	8 a	
Iku pantes sira guonana kaki	12 i	
Sartane kawruhana	7 a	

(Suwarna, 2008: 27)

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 14





LAYER 15



LAYER 16

**Embang Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

## Titilaras

Pangertosan

Jinising Titilaras Kapatihan

SK. MC. Dhandhanggula

### Jinising Titilaras Kapatihan

Titilaras ingkang dipungginakaken inggih menika titilaras Jawa, ingkang kaperang dados 2 (kalih) inggih menika :

Laras Slendro

Laras Pelog

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 17

**Embang Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

## Titilaras

Pangertosan

Jinising Titilaras Kapatihan

SK. MC. Dhandhanggula

### Jinising Titilaras Kapatihan

Urut-urutanipun laras ingkang kaperang saking 5 (gangsal) nada/ laras wonten ing 1 (satunggal) gembyang/ oktaf, ingkang pola jarakipun sami.

Susunan pola interval slendro kados wonten ing ngandhap menika :

I II III IV V I

Laras Slendro kaperang dados 3 inggih menika:

- Slendro Manyura : 3-5-6-1-2-3-5-6-1-2-3
- Slendro Nem : 2-3-5-6-1-2-3-5-6-1-2-3
- Slendro Sanga : 5-6-1-2-3-5-6-1-2

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 18



**Simbang Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

## Titilaras

Pangertosan

Jinising Titilaras Kapatihan

SK. MC. Dhandhanggula

### Jinising Titilaras Kapatihan

Laras Slendro

Laras Pelog

Urut-urutanipun laras ingkang kaperang saking 5 (gangsal) utawi pitu nada/ laras wonten ing 1 (satunggal) gembyang/ oktaf, ingkang pola jarakipun mboten sami.

Susunan pola interval pelog kados ing ngandhap menika :

I II III IV V VI VII I

Laras Pelog kaperang dados :

- Pelog Lima : 5-6-1-2-3-4-5-6-1-2
- Pelog Nem : 6-1-2-3-5-6-1-2-3
- Pelog Barang : 2-3-4-7-2-3-4-5-6-7-2-3

(Supanggah, 2002: 86-87)

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 19

**Simbang Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

## Titilaras

Pangertosan

Jinising Titilaras Kapatihan

SK. MC. Dhandhanggula

### Jinising Titilaras Kapatihan

Laras Slendro

Laras Pelog

Titilaras ingkang dipungginakaken inggih menika titilaras Jawa, ingkang kaperang dados 2 (kalih) inggih menika :

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 20

**Tembang Macapat Dhandhanggula**

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

## SK. MC. Dhandhanggula

Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula  
Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

Tembang Macapat Dhandhanggula  
Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula  
Banjet Lrs. Pelog Barang

Tembang Macapat Dhandhanggula  
Banjet Lrs. Pelog Barang

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 21

**Tembang Macapat Dhandhanggula**

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

## SK. MC. Dhandhanggula

◀ Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula  
Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

Tembang Macapat Dhandhanggula  
Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula  
Banjet Lrs. Pelog Barang

Tembang Macapat Dhandhanggula  
Banjet Lrs. Pelog Barang

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 22



**Tembang Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

**Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga**

2 5 6 6' 6 i 2̇ 2̇ 2̇ 2̇  
 a-mun si- ra ang- ge- gu- ru ka- ki

2̇ 2̇ 6 1̇6' 6 6 6 6 6 6  
 A- mi- lih- a ma- nung- sa kang nya- ta

5 6 6 6' 6 6 6̇1̇ 6̇5  
 Ing- kang be- cik mar- ta- ba- te

(Suwarna, 2008: 27)

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 23

**Tembang Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

**SK. MC. Dhandhanggula**

Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula  
 Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

◀ Tembang Macapat Dhandhanggula  
 Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula  
 Banjet Lrs. Pelog Barang

Tembang Macapat Dhandhanggula  
 Banjet Lrs. Pelog Barang

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 24

**Tembang Macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga**

2 5 6 6' 6 i 2̇ 2̇ 2̇ 2̇  
La-mun si-ra ang-ge-gu-ru ka-ki

2̇ 2̇ 6 1̇6' 6 6 6 6 6 6  
A-mi-lih-a ma-nung-sa kang nya-ta

5 6 6 6' 6 6 6̇1̇ 6̇5  
Ing-kang be-cik mar-ta-ba-te

(Suwana, 2008: 27)

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 25

**SK. MC. Dhandhanggula**

Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula  
Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

Tembang Macapat Dhandhanggula  
Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

◀ Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula  
Banjet Lrs. Pelog Barang

Tembang Macapat Dhandhanggula  
Banjet Lrs. Pelog Barang

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 26



**Tembang Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

**Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang**

3 5 6 7' 7 7 7 7 76 5  
 ing te- te- dha pa- ra mu- dha sa- mi

3 5 6 7' 6 5 7 6 565 32  
 A- ja ka- di le- la- kon mang- ka- na

(Cakepan kalarasaken saking Mardusari (1991: 49) lan Titilarasipun miturut siswa sekar kawedanan ageng punokawan kridomardawa Kraton Ngayogyakarta (Mediainews))

Menu Utama • Medal Musik 1 2

### LAYER 27

**Tembang Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

**SK. MC. Dhandhanggula**

Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula  
 Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

Tembang Macapat Dhandhanggula  
 Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula  
 Banjet Lrs. Pelog Barang

**Tembang Macapat Dhandhanggula  
 Banjet Lrs. Pelog Barang**

Menu Utama • Medal Musik 1 2

### LAYER 28

**Tembang Macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang**

3 5 6 7' 7 7 7 7 7 6 5  
 Sung te- te- dha pa- ra mu- dha sa- mi

3 5 6 7' 6 5 7 6 5 6 5 3 2  
 A- ja ka- di le- la- kon mang- ka- na

(Cakupan kalarasaken saking Mardusari (1991: 49) lan Titilaras miturut siswa sekar kawedanan ageng punokawan kridomardawa Kraton Ngayogyakarta (Media: Mediasia.net))

Menu Utama • Medal Musik 1 2

### LAYER 29

**Gladhen**

**Nglagokaken  
Tembang Macapat**

**Kuis**

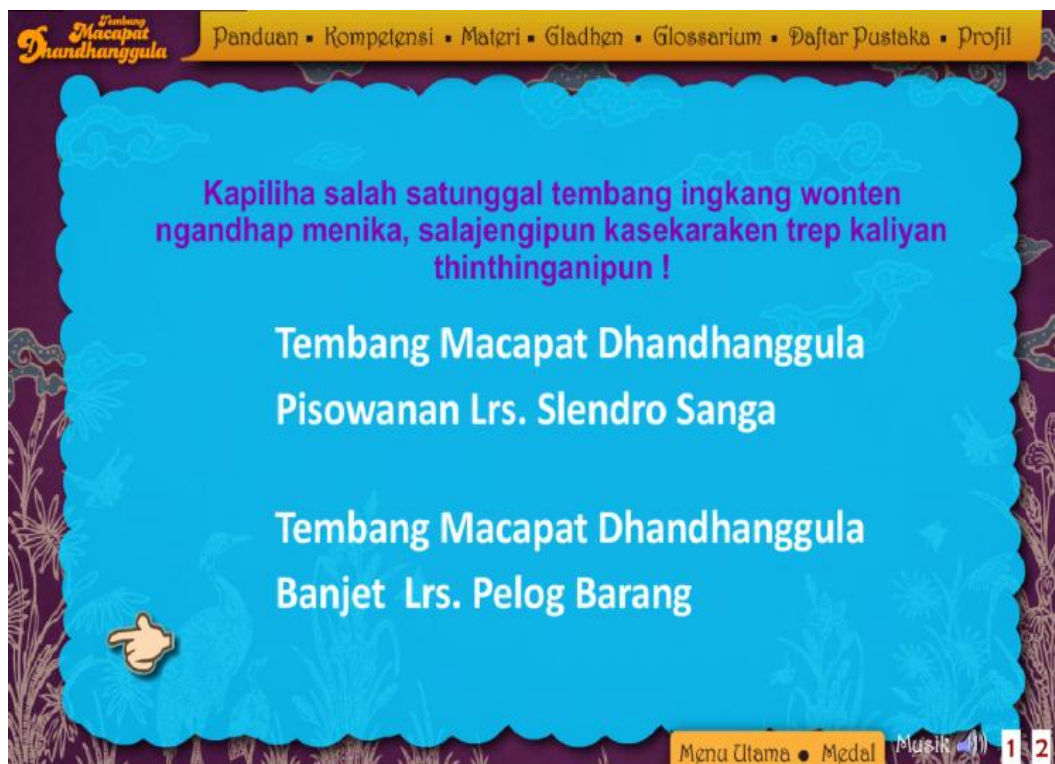
Menu Utama • Medal Musik 1 2

### LAYER 30





LAYER 31



LAYER 32

**Tembang Macapat Dhandhanggula**  
 Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapiliha salah satunggal tembang ingkang wonten ngandhap menika, salajengipun kasekaraken trep kaliyan thinthinganipun !

◀ **Tembang Macapat Dhandhanggula**  
**Pisowanan Lrs. Slendro Sanga**

**Tembang Macapat Dhandhanggula**  
**Banjet Lrs. Pelog Barang**

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 33

**Tembang Macapat Dhandhanggula**  
 Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

**Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga**

2 5 6 6' 6 1̇ 2̇ 2̇ 2̇ 2̇  
 La- mun si- ra ang- ge- gu- ru ka- ki

2̇ 2̇ 6 1̇6' 6 6 6 6 6 6  
 A- mi- lih- a ma- nung- sa kang nya- ta

5 6 6 6' 6 6 61̇ 65̇  
 Ing- kang be- cik mar- ta- ba- te

(Suwarna, 2008: 27)

Menu Utama • Medai Musik 1 2


### LAYER 34



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapiliha salah satunggal tembang ingkang wonten ngandhap menika, salajengipun kasekaraken trep kaliyan thinthinganipun !

**Tembang Macapat Dhandhanggula**  
**Pisowanan Lrs. Slendro Sanga**

 **Tembang Macapat Dhandhanggula**  
**Banjet Lrs. Pelog Barang**

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 35

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

**Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang**

3	5	6	7'	7	7	7	7	<u>7 6</u>	5
Sung	te-	te-	dha	pa-	ra	mu-	dha	sa-	mi
3	5	6	7'	6	5	7	6	<u>5 6 5</u>	<u>3 2</u>
A-	ja	ka-	di	le-	la-	kon	mang-	ka-	na
2	3	5	2'	3	5	<u>6 7</u>	5		
Mun-	dhak	cu-	pet	sa-	cip-	ta-	ne		

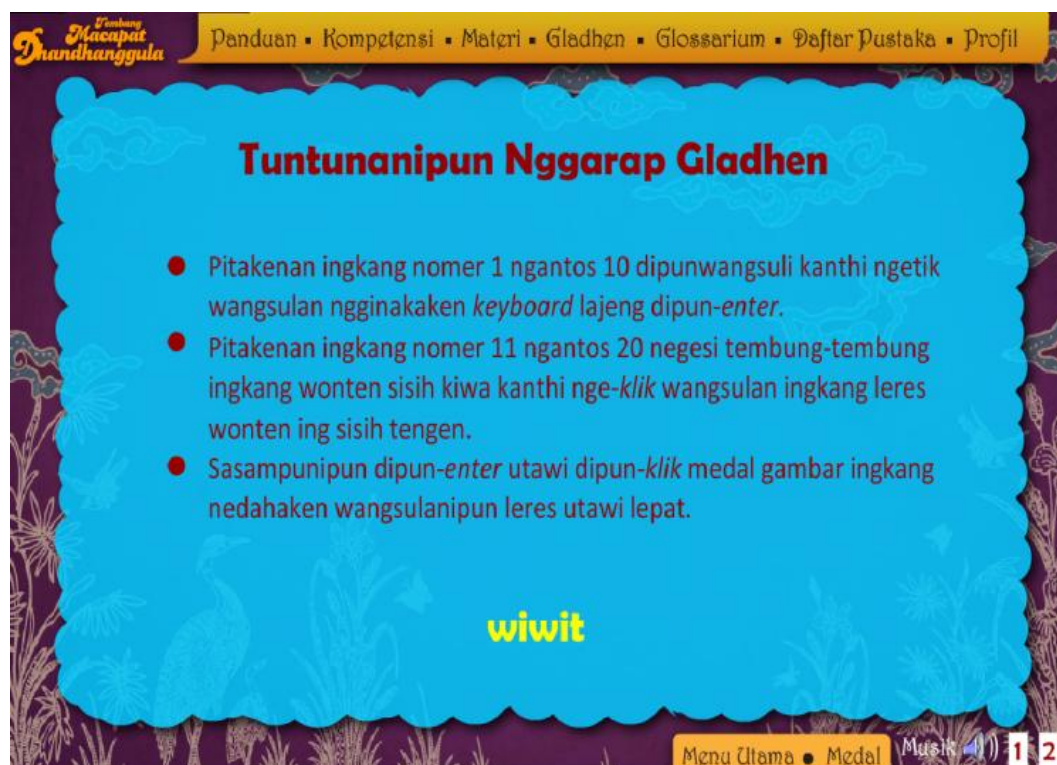
Katrangan : Biji dipuniaksanakaken kanthi manual dening guru  
(Suwarna, 2008: 27)

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 36



LAYER 37



LAYER 38



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 1**

Cacahipun wanda saben sagatra menika pangertosanipun ...

.....

25

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 39

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 1**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 40

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 1**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medal Musik 1 2

LAYER 41

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 2**



Cacahipun gatra saben sapada menika pangertosanipun ...

.....

28

Menu Utama • Medal Musik 1 2

LAYER 42





LAYER 43



LAYER 44

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 3**

Reroncening swara ingkang ngangge titilaras pelog lan slendro kanthi rumpakaning basa, sastra ingkang gumathok saking guru gatra, guru wilangan, lan guru lagu, pangertosanipun...

.....

29

Menu Utama • Medal Musik 1 2

LAYER 45

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 3**

**Panjenengan Leres**

Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medal Musik 1 2

LAYER 46



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 3**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 47

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 4**



Manyura, Sanga, Nem menika jenis saking laras...

.....

28

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 48

**Gambar Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 4**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medai Musik 1 2

**LAYER 49**

**Gambar Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 4**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medai Musik 1 2

**LAYER 50**



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 5**

Sapada wonten 10 gatra, ingkang gatra sepisan gadhah guru wilangan ingkang cacahipun 10, lan guru lagu saben gatra inggih menika i, a, e, u, i, a, u, a, i, a, menika paugeran saking tembang macapat...



29

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 51

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 5**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 52

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 5**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 53

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 6**



**Paugeranipun tembang macapat inggih menika...**

.....

29

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 54



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulana ingkang leres!

**Soal 6**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medai Musik 1 2

**LAYER 55**

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulana ingkang leres!

**Soal 6**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medai Musik 1 2

**LAYER 56**



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 7**

Laras gamelan wonten 2 inggih menika....

.....

28

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 57

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 7**

**Panjenengan Leres**

Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 58

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 7**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 59

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 8**



**Vokal ingkang wonten pungkasaning gatra, menika kasebut....**

.....

23

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 60



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 8**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medel Musik 1 2

LAYER 61

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 8**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medel Musik 1 2

LAYER 62

**Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulana ingkang leres!

**Soal 9**

Dhandhanggula inggih menika salah satunggaling tembang...

.....

29

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 63

**Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulana ingkang leres!

**Soal 9**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medai Musik 1 2



## LAYER 64

**Simbang Macapat Nandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 9**



**Panjenengan Lepat**

Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medai Musik 1 2

## LAYER 65

**Simbang Macapat Nandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 10**

Susunan nada utawi laras ingkang jumlahipun laras, urutan laras lan pola interval utawi jarak nada sampun dipuntemtokaken, menika kasebut....

.....



27

Menu Utama • Medai Musik 1 2

## LAYER 66

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 10**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medai Musik 1 2

**LAYER 67**

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 10**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medai Musik 1 2

**LAYER 68**



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 11**

10

**Becik**

☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.  
☐ Mangertos  
☐ Cekak  
☐ Kowe  
☐ Putune  
☐ Gedhe  
☐ Tumindak  
☐ Sae  
☐ Kaya  
☐ Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 69

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 11**

☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.  
☐ Mangertos  
☐ Cekak  
☐ Kowe  
☐ Putune  
☐ Gedhe  
☐ Tumindak  
☐ Sae  
☐ Kaya  
☐ Ora

**Panjenengan Leres**

Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 70



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 11**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medel Musik 1 2

## LAYER 71

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 12**

14



**Cupet**

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medel Musik 1 2

## LAYER 72

**Tembung Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 12**



**Panjenengan Leres**

Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medel Musik 1 2

LAYER 73

**Tembung Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 12**



**Panjenengan Lepat**

Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medel Musik 1 2

LAYER 74



**Tembung Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 13**

**13**

**Agung**

☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.  
☐ Mangertos  
☐ Cekak  
☐ Kowe  
☐ Putune  
☐ Gedhe  
☐ Tumindak  
☐ Sae  
☐ Kaya  
☐ Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 75

**Tembung Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 13**

**Panjenengan Leres**

Pitakenan salajengipun

☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.  
☐ Mangertos  
☐ Cekak  
☐ Kowe  
☐ Putune  
☐ Gedhe  
☐ Tumindak  
☐ Sae  
☐ Kaya  
☐ Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 76

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 13**



**Panjenengan Lepat**

Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medel Musik 1 2

## LAYER 77

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 14**

13



**Kadya**

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medel Musik 1 2

## LAYER 78



**Tembung Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 14**



**Panjenengan Leres**

Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 79

**Tembung Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 14**



**Panjenengan Lepat**

Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 80

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 15**

13 **Wirangi**



- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 81

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 15**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 82



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 15**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

## LAYER 83

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 16**

12



**Sira**

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

## LAYER 84

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 16**



**Panjenengan Leres**

Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medal Musik 1 2

LAYER 85

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 16**



**Panjenengan Lepat**

Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medal Musik 1 2

LAYER 86



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 17**

13

**Tapa**



- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 87

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 17**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 88

**Tembung Macapat**  
**Trandhanggula**

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 17**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

## LAYER 89

**Tembung Macapat**  
**Trandhanggula**

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 18**

13



**Tan**

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

## LAYER 90



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 18**



**Panjenengan Leres**

Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 91

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 18**



**Panjenengan Lepat**

Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 92

**Timbang Macapat**  
**Thandhanggula**

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 19**

**13**

**Lelakon**



- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 93

**Timbang Macapat**  
**Thandhanggula**

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 19**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

LAYER 94



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulan ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 19**



**Panjenengan Lepat**

Pitakenan salajengipun

- Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- Mangertos
- Cekak
- Kowe
- Putune
- Gedhe
- Tumindak
- Sae
- Kaya
- Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 95

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulan ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 20**

14



**Wayahira**

- Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- Mangertos
- Cekak
- Kowe
- Putune
- Gedhe
- Tumindak
- Sae
- Kaya
- Ora

Menu Utama • Medai Musik 1 2

### LAYER 96

**Penabung Macapat Thandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

### Cacahing Skor

Cacahing soal = 20

Wangsulun leres = 20

Persentase = 100%

Panjenengan pikantuk biji

# 100

**Dipunambali**



Menu Utama • Medai Musik 1 2

## LAYER 97

**Penabung Macapat Thandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

### Glossarium

agung	: gedhe	mring	: marang, menyang
amiliha	: nggoleki kang disenengi, nggoleki kang trep	mudha	: enom
amungkul	: tumemen anggone nyambut gawe	mundhak	: dadi luwih akeh
anggeguru	: ngangsu kawruh marang guru	ngarsa	: ngarep-arep, ngarep
asepuh	: tuwa	ngibadah	: nglakoni agama, ibadah
becik	: sae	pangwasanira	: panguasane
cakepan	: pangrangkul, apalan, gathekan	paweh	: paweweh, apa kang diwenehake
cupet	: kurang dawa, cekak	peling	: becik banget, pangeling-eling
denrnya	: di-, anggone	permati	: teliti
guronana	: digurui	saciptane	: gagasan, pangangen-angen
inggil	: dhuwur	sami	: padha
ing kang	: sing	sarta	: lan uga
kadi	: kaya	sekar	: tembang
kadya	: kaya, kadi	sira	: kowe
kaki	: eyang, simbah lanang, angger	sung	: asung, mapagake, methuk, aweh
kang	: sing	tan	: ora
kawuwus	: clathu, guneman	tapa	: nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame
lamun	: samangsa	tetedha	: pangan, dikarepake
telakon	: tumindak	tinitah	: ditakdirke
malihe	: ganti rupa, maneh	ukum	: pranatan
mangkana	: kaya ngono kuwi	wanti-wanti	: kanthi temen tumrap piweling
marmane	: supaya, amarga, mulane	wayahira	: wektune, putune
martabate	: pangkat, drajat	wirangi	: mangertos
		wong	: tiyang

Menu Utama • Medai Musik 1 2

## LAYER 98



**Daftar Pustaka**

Poerwadarminta, W. J. S. 1939. *Bahasa Jawa*. Batavia: J. B. Wolters' Uitgevers Maatschappij N. V.

Suwarna. 2008. *Sekar Macapat*. Universitas Negeri Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni.

Endraswara, Suwardi. 2010. *Tuntunan Tembang Jawa*. Yogyakarta: Lumbung Ilmu.

Gitosaprodjo, R. M. S. 1993. *Teori dan Praktek Bawa*. Surakarta: Hadiwijaya.

Supanggah, Rahayu. 2002. *Bothekan Karawitan I*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Mardusari, Bei. 1991. *Kidung Kandhasanyata*. Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia.

Nurhayati, Endang. 2009. *Kandungan Nilai-Nilai Moral Islami Dalam Serat Wulang Reh*. Universitas Negeri Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni.

Kurikulum Muatan Lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP), Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2010.

Widayat, Afendy. 2011. *Teori Sastra Jawa*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.

Menu Utama • Medai Musik 1 2

## LAYER 99

**Profil**

**Biodata Penyusun:**

- Nama : Meliana Wijayanti
- Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
- Tempat, tanggal lahir : 31 Mei 1990
- Alamat : Jl. Taman Raya 8/ RT. 27/ RW. 7 kel. Banjarejo/ kec. Taman/ Kode Pos. 63137/ Kota Madiun
- Hp : 081392666002 / 085733322327

**Ucapan terima kasih saya kepada:**

- Allah SWT yang telah memberikan segala nikmatNya dan atas ridhaNya.
- Nabi Muhammad yang menjadi panutan seluruh umat.
- Kedua orang tuaku Bapak Supriyadi dan Ibu Sri Rahayuningsih telah membesarkanku, membimbingku. Mbak Ika, Mbak Ayu, Nita, dan Oshin yang telah memenuhi kehidupanku dan mendukungku.
- Drs. Afendy Widayat, M. Phil dan Nurhidayati S. Pd, M. Hum selaku dosen pembimbing.
- Seluruh Dosen Pendidikan Bahasa Jawa.
- Bli Nyoman Teja Sukmana (cecep) yang telah memperkenalkanku Adobe Flash CS 5.
- Sahabat-sahabatku Anoeld, Inca, Reni yang selalu menyemangatiku, membantuku, dan menginspirasi.
- Teman-teman GFC dan kelas G Angkatan 2008 Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa.

**Meliana Wijayanti**



Menu Utama • Medai Musik 1 2

## LAYER 100

**Tembang Macapat Dhandhanggula** Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

### Profil


**Biodata Penyusun:**

- Nama : Meliana Wijayanti
- Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
- Tempat, tanggal lahir : 31 Mei 1990
- Alamat : Jl. Taman Ray Kode Pos. 63137/ Kota
- Hp : 081392666002 /

**Ucapan terima kasih**

- Allah SWT yang telah
- Nabi Muhammad ya
- Kedua orang tuaku B
- Mbak Ika, Mbak Ayu
- Drs. Afendy Widayat
- Seluruh Dosen Pend
- Bli Nyoman Teja Suk
- Sahabat-sahabatku Anoeld, Inca, Reni yang selalu menyemangati, membantuku, dan menginspirasi.
- Teman-teman GFC dan kelas G Angkatan 2008 Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa.

**Meliana Wijayanti**



rkanku, membimbingku.  
mendukungku.  
nbimbing.

**Menapa panjenengan mantep badhe medal saking Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula?**

**Inggih Boten**

Menu Utama • Medal Musik 1 2

LAYER 101

Matur Nuwun Awit Kawigatosanipun  
Sinaw Tembang Macapat Kanthi Media  
Pembelajaran Tembang Macapat  
Dhandhanggula.

**Tembang Macapat Dhandhanggula**

Kangge Siswa  
Kelas VIII  
Sekolah Menengah Pertama

Media  
Pembelajaran  
Interaktif

LAYER 102

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Tembang Macapat Dhandhanggula***

Media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* yang dikembangkan dengan menggunakan *Aplikasi Adobe Flash Creative Suite 5* memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan dijabarkan sebagai berikut.

##### **a. Kelebihan Media Pembelajaran *Tembang Macapat Dhandhanggula***

- 1) Media pembelajaran *tembang macapat* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran individu. Siswa dapat menggunakannya di sekolah maupun di rumah meskipun tanpa adanya pendamping.
- 2) Siswa dapat latihan *tembang macapat* dengan menggunakan media secara individu karena, media *tembang macapat* dilengkapi dengan panduan dan *thinthingan* untuk mempermudah dalam belajar *tembang macapat dhandhanggula*.
- 3) Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk *Compact Disk* dapat digunakan pada komputer yang tidak mempunyai perangkat lunak seperti *Aplikasi Adobe Flash Creative Suite 5* artinya, setiap komputer mampu mengoprasikannya.
- 4) Media pembelajaran *tembang macapat* dapat diaplikasikan dengan LCD (*Liquid Crystal Display*), apabila sekolah mempunyai kendala keterbatasan sarana komputer.
- 5) Evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran secara otomatis akan menampilkan hasil evaluasi, sehingga siswa dapat mengukur pengetahuan meskipun belajar secara individu.

- 6) Tampilan media pembelajaran yang diproduksi dan dikemas berbentuk CD dapat menarik minat siswa dalam belajar tembang macapat.

**b. Kelemahan Media Pembelajaran *Tembang Macapat Dhandhanggula***

- 1) Media pembelajaran digunakan menggunakan komputer, sedangkan komputer memanfaatkan daya listrik. Apabila listrik mati, komputer tidak dapat digunakan. Sehingga media pembelajaran harus dijadikan *handout* sebagai cadangan agar proses pembelajaran tetap berjalan.
- 2) Evaluasi untuk melagukan tembang macapat mempunyai kelemahan yaitu, penilaian tembang harus dilakukan guru secara manual. Karena penilaian tidak bisa secara otomatis muncul. Penilaian tidak bisa otomatis, karena keterbatasan alat produksi media pembelajaran dan keterbatasan penggunaan *script*.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Penelitian yang dilaksanakan merupakan *research and development* media pembelajaran tembang macapat dhandhanggula dengan menggunakan aplikasi *adobe flash creative suite 5*. Sebelum penelitian dilakukan beberapa tahapan-tahapan pengembangan yang meliputi tahap analisis, tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan dan produksi, tahap validasi, dan terakhir tahap evaluasi.

Tahap validasi dilakukan oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru mata pelajaran bahasa Jawa sehingga media pembelajaran mendapat kelayakan untuk diujicoba. Kelayakan ujicoba dari dosen ahli materi mendapatkan persentase sebesar 86% yang dikategorikan sangat baik. Perolehan kelayakan dari dosen ahli media sebesar 84% dalam kategori sangat baik. Validasi ketiga oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa dan memperoleh persentase sebesar 76% yang termasuk pada kategori baik. Setelah media pembelajaran diujicobakan, berdasarkan hasil tanggapan siswa dapat diperoleh persentase sebanyak 80% dalam kategori baik.

Hasil penilaian pada kualitas media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru mata pelajaran bahasa Jawa dan hasil tanggapan siswa, dapat diperoleh rata-rata persentase dari keseluruhan penilaian sebesar 81%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* termasuk

dalam kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa yang menyatakan bahwa 83,8% siswa dapat mencapai persyaratan KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah.

## **B. Implikasi**

Media dapat dikembangkan untuk pembelajaran *tembang macapat* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Creative Suite 5*. Dengan adanya media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula*, dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Siswa dapat belajar secara individu maupun kelompok, dengan atau tanpa pendamping.

Kendala yang dihadapi siswa dalam belajar *tembang macapat* secara mandiri dapat teratasi dengan adanya media pembelajaran yang memuat video *tembang* dilengkapi dengan *thinthingan*. Lembaga sekolah yang mendapatkan kendala keterbatasan fasilitas komputer, dapat menggunakan media dengan menayangkan melalui LCD (*Liquid Crystal Display*) dalam bentuk klasikal.

Pengembangan media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* kategori sangat baik, berdasarkan pada hasil validasi oleh dosen ahli media, validasi oleh dosen ahli materi, validasi oleh guru pengampu bahasa Jawa dan hasil ujicoba terhadap siswa.

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat diberikan saran sebagai berikut.

1. Lembaga sekolah dapat memanfaatkan media pembelajaran yang salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 5* sebagai sarana belajar interaktif.
2. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS5*, pada materi lain.
3. Peneliti selanjutnya disarankan dapat mengembangkan media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* dengan menambahkan beberapa program lainnya dan perlu kajian lebih lanjut berkaitan dengan efektifitas media yang dikembangkan.
4. Siswa dapat belajar secara intensif dan berlatih untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran *tembang macapat* dengan menggunakan media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chandra. 2011. *Flash CS5 untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.
- Diklat Kumpulan Sekar-Sekar dening siswa sekar kawedanan hageng punokawan kridomardawa Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Laras manis*. Yogyakarta: Kuntul Press.
- Endraswara, Suwardi. 2010. *Tuntunan Tembang Jawa*. Yogyakarta: Lumbung Ilmu.
- Engkoswara & Entang, Moch. 1982. *Pembaharuan Dalam Metode Pengajaran*. Jakarta: Dulang Mas Kerta.
- Gitosaprodjo, R. M. S. 1993. *Teori dan Praktek Bawa*. Surakarta: Hadiwijaya.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Kurikulum Muatan Lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP), Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2010.
- Mardusari, Bei. 1991. *Kidung Kandhasanyata*. Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- My, Rudy. 2008. *Panduan Olah Vokal*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Nasution, S. 2000. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhayati, Endang. 2009. *Kandungan Nilai-Nilai Moral Islami Dalam Serat Wulang Reh*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Padmo, Dewi, dkk. 2004. *Teknologi Pembelajaran*. Ciputat: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informatika Pendidikan.
- Padmosoekotjo, S. 1955. *Ngengrengan Kasusastran Djawa*. Djokdja: Hien Hoo Sing.
- Poerwadarminta, W. J. S. 1939. *Baoesastra Djawa*. Batavia: J. B. Wolters' Uitgevers Maatschappij N. v.

- Pranowo, Galih. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta: Andi.
- Rejomulyo, 2009. *Pengetahuan Seni Karawitan Elementer*. Yogyakarta: Yayasan Karawitan Gambirsawit.
- Soedarso. 2002. *Speed Reading: Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Subalidinata, 1974. *Sarining Kasusastran Jawa*. Yogyakarta: Teladan.
- Sudjana, N & Rivai, A. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugestiadi, Eko Widi. *Wawasan Seni Budaya*. Surakarta: SMK N 8.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujanto, J. Ch. 1988. *Keterampilan Berbahasa Membaca-Menulis-Berbicara untuk Mata Kuliah Dasar Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Sukmaningtyas, Winda. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat dengan Aplikasi Adobe Flash untuk Siswa SMP Kelas VIII*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Suleiman, Hamzah Amir. 1985. *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: Gramedia.
- Supanggah, Rahayu. 2002. *Bothekan Karawitan I*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Suwarna. 2008. *Sekar Macapat*. Universitas Negeri Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni.
- Wahana Komputer, 2011. *Mudah Membuat Animasi dengan Adobe Flash CS5*. Yogyakarta: Andi; Semarang: Wahana Computer.
- Widayat, Afendy, 2011. *Teori Sastra Jawa*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Widyastuti, Sri Harti & Nurhidayati. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Universitas Negeri Yogyakarta: Program Studi Bahasa Jawa.
- Winarno, Sri. 2010. *Materi Pembekalan Teori Kejuruan Kompetensi Keahlian Seni Karawitan*. Surakarta: SMK N 8.
- Wiriodijoyo, Suwaryono. 1989. *Membaca: Strategi Pengantar dan Tekniknya*. Jakarta: Depdikbud.
- Zamzani, 2010. *Panduan Tugas Akhir*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.



### **Lampiran 1**

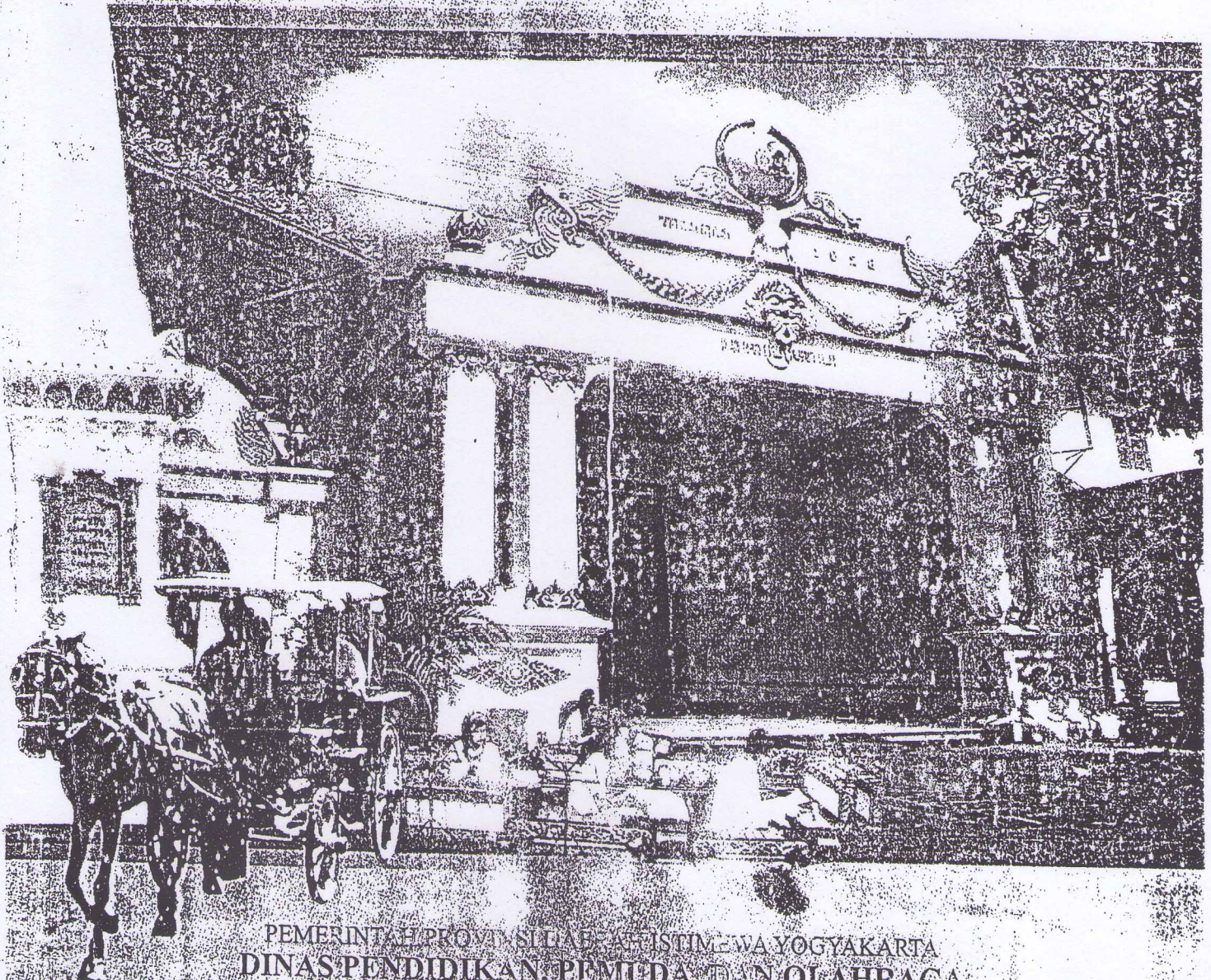
- 1. Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa**
- 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**
- 3. Lampiran Buku Gladhi Basa Jawi, halaman 49**





**KURIKULUM MUATAN LOKAL**  
**STANDAR KOMPETENSI DAN KOMPETENSI DASAR**

**MATA PELAJARAN**  
**BAHASA, SASTRA, DAN BUDAYA JAWA**  
**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**  
**(SMP/MTs)**



PEMERINTAH PROVINSI DIKEMAHAYOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAAH RAGA

Jl. Cendana No. 9 Yogyakarta 55161 Telp/Fax: (0271) 512132 Laman: [www.pendidikan-diy.go.id](http://www.pendidikan-diy.go.id)

Tahun 2010



20/2", 20/1", 2/8, 2/8

<b>BERBICARA</b>	
2	Mengungkapkan gagasan ragam wacana lisan sastra dalam kerangka budaya Jawa.  8A, 8C, BB, 8D, 8E
2.1	Melagukan tembang Pangkur.
2.2	Mendiskusikan nilai-nilai moral dalam suatu karya sastra prosa (fiksi).
2.3	Membawakan teks percakapan tentang cerita wayang
2.4	Mengungkapkan dan menanggapi pepindhan
<b>MEMBACA</b>	
3	Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa.  8A, 8B, 8C, 8D, 8E
3.1	Membaca wacana wangsalan.
3.2	Membaca geguritan
3.3	Mengungkapkan dan menanggapi nilai-nilai moral karya sastra prosa (fiksi)
3.4	Membaca wacana prosa sederhana beraksara Jawa
3.5	Melagukan tembang Dhandhanggula
3.6	Membaca teks cerita wayang
<b>MENULIS</b>	
4	Mengungkapkan gagasan wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa.  8A, 8B, 8C, 8D, 8E
4.1	Menulis wangsalan
4.2	Menulis geguritan bertema pertanian.
4.3	Menulis karya sastra prosa (fiksi).
4.4	Menuliskan kembali pengalaman tentang cerita wayang

### KELAS VIII, SEMESTER GENAP

STANDAR KOMPETENSI		KOMPETENSI DASAR	
<b>MENYIMAK</b>			
5	Memahami wacana lisan non-sastra dalam kerangka budaya Jawa.	5.1	Menanggapi isi wacana lisan rambu-rambu kelalulintasan melalui media elektronik.
		5.2	Memahami dan menanggapi isi wacana lisan pertanian tradisional.
			Memahami dan menanggapi isi wacana lisan pertanian modern.
<b>BERBICARA</b>			
6	Mengungkapkan gagasan ragam wacana lisan non sastra dalam kerangka budaya Jawa.	6.1	Menceritakan dan menanggapi wacana rambu-rambu kelalulintasan sesuai unggah-ungguh.
		6.2	Mengungkapkan dan menanggapi isi wacana lisan pertanian tradisional.
		6.3	Mengungkapkan dan menanggapi isi wacana lisan pertanian modern.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Nama Sekolah** : SMP Negeri 1 Wates

**Mata Pelajaran** : Bahasa Jawa

**Kelas / Semester** : VIII / Gasal

**Pertemuan** :

**Alokasi Waktu** : 2 x 2 x 40 menit

**Standar Kompetensi:** Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa

**Kompetensi Dasar** : Melagukan tembang Dhandhanggula.

**Indikator** :

1. Mampu menjelaskan *paugeran tembang macapat*.
2. Mampu memaknai kata-kata yang sukar pada *tembang macapat Dhandhanggula*.
3. Mampu melagukan *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga*.
4. Mampu melagukan *tembang macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang*.

### A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan *paugeran tembang macapat*.
2. Siswa dapat memaknai kata-kata yang sukar pada *tembang macapat Dhandhanggula*.
3. Siswa dapat melagukan *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga*.
4. Siswa dapat melagukan *tembang macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang*.

## **B. Materi Pembelajaran**

### **1. Tembang Macapat**

#### **a. Pangertosan Tembang Macapat**

Tembang macapat saged dipunsebut sekar alit. Tembang utawi sekar inggih menika reroncening swara ingkang ngangge titilaras pelog lan slendro kanthi rumpakaning basa, sastra ingkang gumathok saking guru gatra, guru wilangan, lan guru lagu.

#### **b. Jinising lan Watakipun Tembang Macapat**

1. Mijil, *berwatak gandrung-gandrung, prihatin.*
2. Sinom, *berwatak prasaja, susah*
3. Kinanthi, *berwatak ngemu surasa ngarep-ngarep gandrung.*
4. Asmarandana, *berwatak sengsem, susah utawa prihatin.*
5. Dhandhanggula, *berwatak mrabu, luwes, sarwa mathuk.*
6. Gambuh, *berwatak nanjih-nanjihake, nggenah-nggenahake.*
7. Maskumambang, *berwatak susah, nelangsa, prihatin.*
8. Durma, *berwatak sereng, nesu muntab.*
9. Pangkur, *berwatak gandrung sereng.*
10. Megatruh, *berwatak susah, getun pungun-pungun.*
11. Pocung, *berwatak sakepenake, sembrana parikena.*

(Subalidinata, 1974: 19-20)

#### **c. Paugeran Tembang Macapat**

1. Guru Gatra : Cacahing larik utawi baris ing saben satunggal pada.
2. Guru Wilangan : Cacahing wanda “*suku kata*” ing saben gatra.
3. Guru Lagu : Dhawahing swara utawi dhong-dhingipun swara. Ingkang dipunsebut guru lagu inggih menika aksara vokal “a, i, u, e, o”.

(Gitosaprodjo, 1993: 2)

**d. Tuladha paugeran ingkang wonten ing tembang macapat Megatruh**

Lamun sira anggeguru kaki	10 i	} 1 pada 10 gatra
Amiliha manungsa kang nyata	10 a	
Ingang becik martabate	8 e	
Sarta kawruh ing ukum	7 u	
Kang ngibadah lan kang wirangi	9 i	
Sokur oleh wong tapa	7 a	
Ingang wus amungkul	6 u	
Tan mikir paweh ing liyan	8 a	
Iku pantes sira guroana kaki	12 i	
Sartane kawruhana	7 a	

(Suwarna, 2008: 27)

**2. Tilaras**

**a. Pangertosan Tilaras**

Tilaras saged dipunwastani *tangga nada*. Tilaras inggih menika *susunan nada* ingkang dipuntemtokaken mawi *interval* ingkang sampun tartamtu alit lan agengipun. ( Rejomulya, 2009: 14)

**b. Jinising Tilaras Kepatihan**

Tilaras ingkang dipungginakaken inggih menika tilaras Jawa, ingkang kaperang dados 2 (kalih) inggih menika :

**1. Laras Slendro**

Urut-urutanipun laras ingkang kaperang saking 5 (gangsal) *nada*/ laras wonten ing 1 (satunggal) gembyang/ *oktaf*, ingkang pola jarakipun sami. Susunan pola interval slendro kados wonten ing ngandhap menika :

I \_\_\_\_\_ II \_\_\_\_\_ III \_\_\_\_\_ IV \_\_\_\_\_ V \_\_\_\_\_ I



Laras Slendro kaperang dados 3 inggih menika:

- a) Slendro Manyura : 3-5-6-1-2-3-5-6-1-2-3
- b) Slendro Nem : 2-3-5-6-1-2-3-5-6-1-2-3
- c) Slendro Sanga : 5-6-1-2-3-5-6-1-2

## 2. Laras Pelog

Urut-urutanipun laras ingkang kaperang saking 5 (gangsal) utawi pitu *nada*/ laras wonten ing 1 (satunggal) gembyang/ *oktaf*, ingkang pola jarakipun mboten sami. Susunan pola interval slendro kados ing ngandhap menika :

I    II    III    IV    V    VI    VII    I

Laras Pelog kaperang dados :

- a) Pelog Lima : 5-6-1-2-3-4-5-6-1-2
- b) Pelog Nem : 6-1-2-3-5-6-1-2-3
- c) Pelog Barang : 2-3-4-7-2-3-4-5-6-7-2-3

(Supanggah, 2002: 86-87)

## 3. SK. MC. Dhandhanggula

### a. Tembang Macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

2    5    6    6'    6    i    2    2    2    2

La-    mun    si-    ra    ang-    ge-    gu-    ru    ka-    ki

2    2    6    16'    6    6    6    6    6    6

A-    mi-    lih-    a    ma-    nung-    sa    kang    nya-    ta

5      6      6      6'      6      6      6̣1̣      6̣5̣

Ing- kang be- cik mar- ta- ba- te

6      1̣      2̣      1̣'      6      5̣6̣      6

Sar- ta kang wruh ing u- kum

5      5      2      2'      5̣      6̣      1̣6̣      2      1̣.6̣

Kang ngi- ba- dah lan kang wi- ra- ngi

6̣      1      1      1'      1      1      1

So- kur o- leh wong ta- pa

1      6̣      1      2'      6̣.1̣      6̣.5̣

Ing- kang wus a- mung- kul

1      2      2      2'      2      2      2      2

Tan mi- kir pa- weh ing li- yan

5      3      2      1̣6̣'      6̣      6̣      6̣      6̣      6̣      1      2      2

I- ku pan- tes si- ra gu- ran- a- na ka- ki

5̣      6̣      1      6̣'      2      6̣.1̣      1

Sar- ta- ne ka- wruh a- na

(Suwarna, 2008: 27)

**b. Tembang Macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang**

3      5      6      7'      7      7      7      7      76      5

Sung   te-   te-   dha   pa-   ra   mu- dha   sa-   mi

3      5      6      7'      6      5      7      6      565      32

A-   ja   ka-   di   le-   la-   kon   mang-   ka-   na

2      3      5      2'      3      5      67      5

Mun- dhak   cu-   pet   sa-   cip-   ta-   ne

7      2̇      2̇      2'      2̇      7      65

Mar-   ma-   ne   wong   a-   se-   puh

7      6      53      2'      2      3      7̇      2      3.27

Wan-   ti-   wan-   ti   den-   nya   sung-   pe-   ling

7̇      7̇      7̇      7'      7̇      76      5̇

Mring   pu-   tra   wa-   yah-   i-   ra

2      2      3      7'      27      67

Ka-   dya   kang   ka-   wu-   wus

2      3      5      2'      3      5      67      5

War-   na-   war-   na   wus   neng   ngar-   sa

3 2 7 2' 2 2 2 2 3 4 2 3

Lan ma- lih- e yen ti- ni- tah da- di ing- gil

7 2 2 2' 7 67 7

A- gung pa- ngwa- sa- ni- ra

(Cakepan menurut Mardusari (1991: 49) dan Titalaras menurut siswa sekar kawedanan hageng punokawan kridomardawa Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat)

### C. Metode Pembelajaran

1. Ceramah : Menerangkan tentang tembang macapat dan titilaras.
2. Praktek : Melagukan Tembang Macapat Dhandhanggula Lrs. Slendro Sanga.  
Melagukan Tembang Macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang.

### D. Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Penilaian oleh Pengamat			
		1	2	3	4
A.	<b>Kegiatan Awal ( 5 menit )</b> 1. Guru membuka pelajaran dengan salam, dilanjutkan apersepsi dan mengecek kesiapan siswa. 2. Guru memberitahukan kepada siswa materi yang akan dipelajari.				

		1	2	3	4
<b>B.</b>	<b>Kegiatan Inti ( 70 menit )</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan tentang tembang macapat dan titilaras.</li> <li>2. Guru memberikan contoh melagukan tembang macapat yang kemudian ditirukan oleh siswa.</li> <li>3. Siswa diminta untuk berlatih menjawab soal.</li> <li>4. Siswa diminta untuk praktek tembang.</li> </ol>				
		1	2	3	4
<b>C.</b>	<b>Kegiatan Akhir ( 5 menit )</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan siswa menyimpulkan inti dari pelajaran.</li> <li>2. Guru meminta siswa untuk berlatih tembang macapat di rumah.</li> <li>3. Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dan memberi salam.</li> </ol>				

#### **E. Media Pembelajaran**

1. Power Point

#### **F. Penilaian**

1. Tes praktek melagukan *tembang macapat Dhandhanggula*.
2. Tes tertulis mengerjakan soal yang ada pada media pembelajaran.

#### **G. Sumber Pembelajaran**

1. Gitosaprodjo, R. M. S. 1993. *Teori dan Praktek Bawa*. Surakarta: Hadiwijaya.
2. Mardusari, Bei. 1991. *Kidung Kandhasanyata*. Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
3. Subalidinata, 1974. *Sarining Kasusastran Jawa*. Yogyakarta: Teladan.
4. Supanggah, Rahayu. 2002. *Bothehan Karawitan I*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

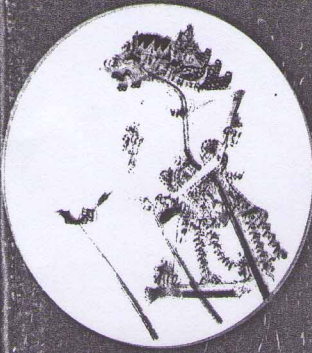


5. Suwarna. 2008. *Sekar Macapat*. Universitas Negeri Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni.
6. Diktat Kumpulan Sekar-Sekar dening siswa sekar kawedanan hageng punokawan kridomardawa Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat

Wates,  
Guru Bahasa Jawa,

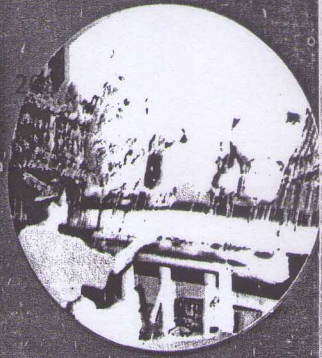
Lis Kundari





# Gladhi Basa Jawi

ꦒꦭꦢꦶꦧꦱꦗꦮꦶ



Kangge SMP / Mts

Kelas

## VIII

Semester 1



Kangge ati kang ma reg

Kang baku bisa merdhika  
bisa mujudake urip kang luwih mulu  
dipriy kang kalis

Mula ayo gumregah  
brantas rasa wegar  
cancut tali wanda, awit wis merdika  
Djaka Lodhng No 12

Nama : .....  
Kelas : .....  
No. Absen : .....

Selamat KTN! Selamat  
Pangkat Selam Pendidikan



- c. Lelabuhan
  - d. Prayoga
  - e. Kawruhana
  - f. Adat waton
  - g. Kadulu
  - h. Den kaesthi
  - i. Ratri
3. Critakna isine tembang ing ndjuwur nganggo basamu dhewe kanthi basa krama!
  4. Temtokna guru gatra, guru wilangan, lan guru lagune tembang Pangkur!
  5. Bebuden luhur apa wae kang kamot ing tembang iku?

### Micara

Kompetensi Dasar :3.5 Melagukan tembang Dhandhanggula

#### A. Indikator

1. Melagukan tembang macapat secara bersama-sama sesuai dengan titilaras yang baik dan benar dengan penuh percaya diri
2. Mengartikan kata-kata penting dalam syair tembang macapat dengan tepat
3. Menuliskan isi tembang macapat dalam santun bahasa Jawa krama
4. Mengidentifikasi struktur metrum tembang macapat Dhandhanggula dengan tepat dan cermat

#### B. Materi

1. Ayo padha ditembange bebarengan!

Dhandhanggula Pasowanan  
(Titilaras : Arintaka)

*Laras Slendro Pathet Sanga*

2 5 6 6 6 i 2 2 2 2 . 0

Dhe - dhep - ti - dhem pra - ba - wa - ning ra - tri,

2 2 i 6 . 5 6 6 6 6 . 6 . 0

Sa - sa - da - ra wus man - jer ka - wur - yan,

6 i i i . 6 6 5 5 . 0

Tan ku - ci - wa me - ma - ni - se,

5 6 6 6 . 6 6 1 6 . 0

Meng - gep sri - na - teng da - lu,

5 5 2 2 . 5 . 6 . 1 6 . 2 1 6 . . 0

Si - ni - wa - ka sang - gya - ning da - sih ,

2 2 2 2 2 2 2

A - glar neng ca - kra - wa - la,

1 6 . 1 2 1 6 . 5 . . 0

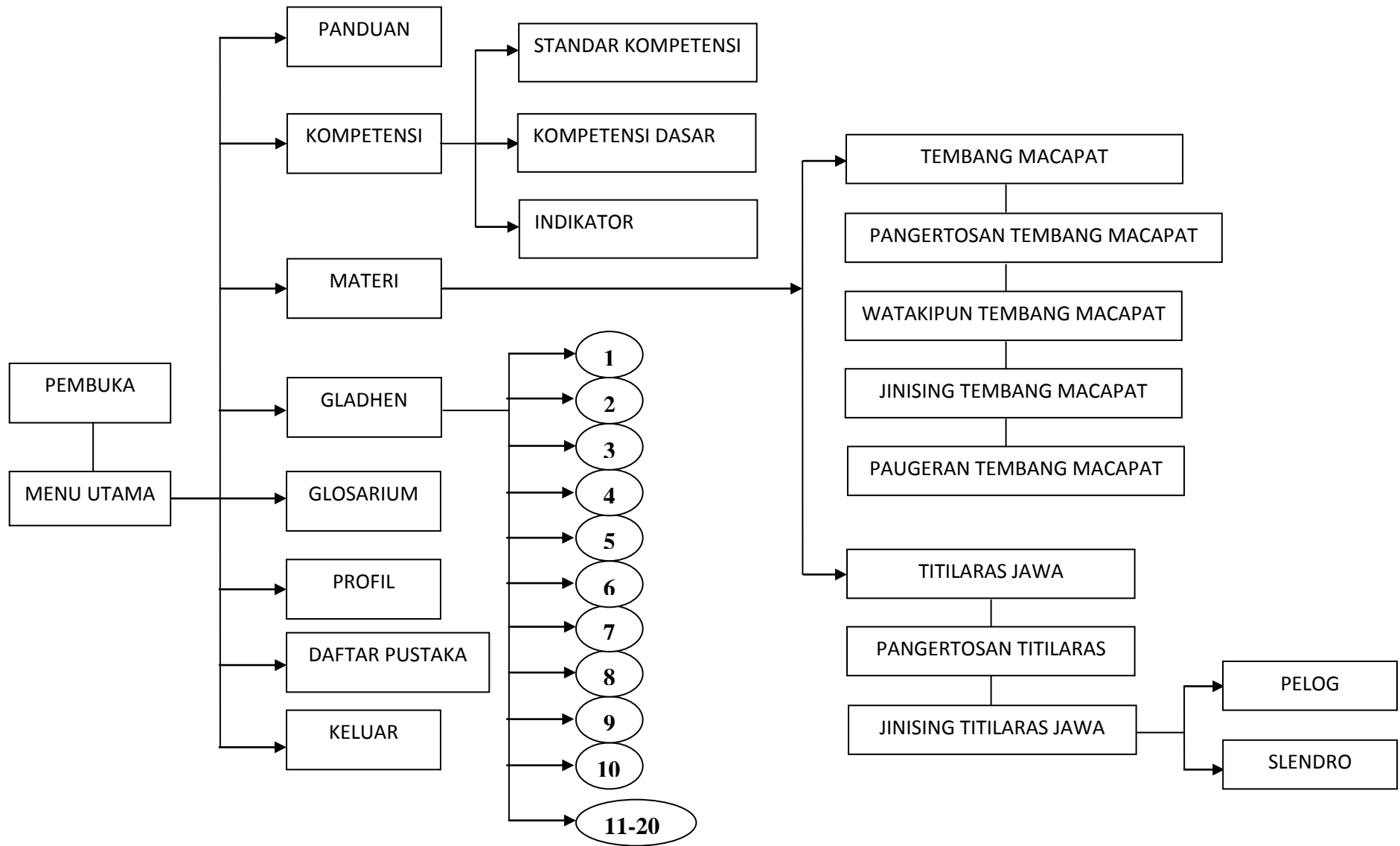
Wi - nu - lat nge - la - ngut ,

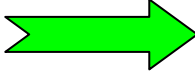


1 2 2 2 2 2 2 2 . 0

Pran - de - ne pak - sa ke - be - kan,



# **FLOWCHART MEDIA PEMBELAJARAN**



SLIDE	KOMPONEN	NASKAH
1-2	Halaman Pembuka	<p><b>Musik : 1</b></p> <p><b>LOADING</b></p> <p>Multimedia Interaktif</p> <p>Tembang Macapat Dhandhanggula</p> <p>Kangge Siswa Kelas VIII</p> <p>Sekolah Menengah Pertama</p>
3	Panduan Penggunaan	<p><b>TUNTUNAN KANGGE MEDIA:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kawaosa tampilan media pembelajaran menika kanthi permati.</li> <li>2. Pilih menu ingkang dipunkersakaken wonten ing ngandhap kanthi nge-<i>klik</i> tandha ingkang sampung cumawis.</li> <li>3. Katrangan tandha ingkang dipunginakaken: <ul style="list-style-type: none"> <li>  : kalajengaken wonten kaca candhakipun</li> <li>  : wangsul wonten ing kaca sakderengipun</li> <li>  : wangsul wonten ing menu utama</li> </ul> </li> </ol>
4	Halaman Cover	<p><b>MENU :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Kompetensi:</b> Membaca</li> <li>2. <b>Materi :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Tembang Macapat <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pangertosan Tembang Macapat</li> <li>• Jinising Tembang Macapat</li> <li>• Watakipun Tembang Macapat</li> <li>• Paugeran Tembang Macapat</li> </ul> </li> <li>b. Tilaras <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pangertosan Tilaras</li> <li>• Jinising Tilaras Jawa <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Laras Slendro</li> <li>✓ Laras Pelog</li> </ul> </li> </ul> </li> </ol> </li> </ol>



		<p>c. SK. MC. Dhandhanggula Lrs. Sld 9</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula Pisowanan</li> <li>• Cakepan Tembang Macapat Dhandhanggula Pisowanan</li> </ul> <p><b>3. Gladhen</b>  <b>4. Glosarium</b>  <b>5. Daftar Pustaka</b>  <b>6. Profil</b>  <b>7. Medal</b></p>
6-7	Menu Utama	<p><b>KOMPETENSI</b>  Membaca</p> <p><b>Standar Kompetensi :</b>  Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa.</p> <p><b>Kompetensi Dasar :</b>  Melakukan tembang Dhandhanggula.</p> <p><b>Indikator :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mampu menjelaskan <i>paugeran tembang macapat</i>.</li> <li>➤ Mampu memaknai kata-kata yang sukar pada <i>tembang macapat Dhandhanggula</i>.</li> <li>➤ Mampu melakukan <i>tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga</i>.</li> <li>➤ Mampu melakukan <i>tembang macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang</i>.</li> </ul>
8-12	Menu Utama	<p><b>Musik : 2</b></p> <p><b>MATERI :</b>  <b>A. Tembang Macapat</b>  1. Pangertosan Tembang Macapat  Tembang utawi sekar inggih menika reriptan, karangan, utawi rumpakaning basa, sastra ingkang gumathok mawi guru gatra, guru</p>


		<p>wilangan, lan guru lagu ingkang pamaosipun kedah dipunlagokaken ngangge suwanten titilaras slendro lan pelog. ( Suwarna, 2008: 4).</p> <p>2. Jinising lan Watakipun Tembang Macapat</p> <p>a. Mijil, <i>berwatak gandrung-gandrung, prihatin.</i></p> <p>b. Sinom, <i>berwatak prasaja, susah</i></p> <p>c. Kinanthi, <i>berwatak ngemu surasa ngarep-ngarep gandrung.</i></p> <p>d. Asmarandana, <i>berwatak sengsem, susah utawa prihatin.</i></p> <p>e. Dhandhanggula, <i>berwatak mrabu, luwes, sarwa mathuk.</i></p> <p>f. Gambuh, <i>berwatak nanjih-nanjihake, nggenah-nggenahake.</i></p> <p>g. Maskumambang, <i>berwatak susah, nelangsa, prihatin.</i></p> <p>h. Durma, <i>berwatak sereng, nesu muntab.</i></p> <p>i. Pangkur, <i>berwatak gandrung sereng.</i></p> <p>j. Megatruh, <i>berwatak susah, getun pungun-pungun.</i></p> <p>k. Pocung, <i>berwatak sakepenake, sembrana parikena.</i></p> <p>(Subalidinata, 1974: 19-20)</p> <p>3. a. Paugeran Tembang Macapat</p> <p>1) Guru Gatra :</p> <p>Cacahing larik utawi baris ing saben satunggal pada.</p> <p>2) Guru Wilangan :</p> <p>Cacahing wanda “<i>suku kata</i>” ing saben gatra.</p>
--	--	--


13-16	Menu Utama	<p>3) Guru Lagu :</p> <p>Dhawahing swara utawi dhong-dhingipun swara. Ingkang dipunsebut guru lagu inggih menika aksara vokal “a, i, u, e, o”. (Gitosaprodjo, 1993: 2)</p> <p>b. Tuladha paugeran ingkang wonten ing tembang macapat Megatruh :</p> <table><tr><td>Lamun sira anggeguru kaki</td><td>10</td><td>i</td><td rowspan="9">} 1 pada 10 gatra</td></tr><tr><td>Amiliha manungsa kang nyata</td><td>10</td><td>a</td></tr><tr><td>Ingkang becik martabate</td><td>8</td><td>e</td></tr><tr><td>Sarta kawruh ing ukum</td><td>7</td><td>u</td></tr><tr><td>Kang ngibadah lan kang wirangi</td><td>9</td><td>i</td></tr><tr><td>Sokur oleh wong tapa</td><td>7</td><td>a</td></tr><tr><td>Ingkang wus amungkul</td><td>6</td><td>u</td></tr><tr><td>Tan mikir paweh ing liyan</td><td>8</td><td>a</td></tr><tr><td>Iku pantes sira guonana kaki</td><td>12</td><td>i</td></tr><tr><td>Sartane kawruhana</td><td>7</td><td>a</td></tr></table> <p>(Suwarna, 2008: 27)</p> <p><b>B. Tilaras</b></p> <p><b>1. Pangertosan Tilaras</b></p> <p>Tilaras saged dipunwastani <i>tangga nada</i>. Tilaras inggih menika <i>susunan nada</i> ingkang dipuntemtokaken mawi <i>interval</i> ingkang sampun tartamtu alit lan agengipun. ( Rejomulya, 2009: 14)</p> <p><b>2. Jinising Tilaras Kepatihan</b></p> <p>Tilaras ingkang dipungginakaken inggih menika tilaras Jawa, ingkang kaperang dados 2 (kalih) inggih menika :</p> <p><b>a) Laras Slendro</b></p> <p>Urut-urutanipun laras ingkang kaperang saking 5 (gangsal) <i>nada</i>/ laras wonten ing 1 (satunggal) gembyang/ <i>oktaf</i>, ingkang pola jarakipun sami.</p> <p>Susunan pola interval slendro kados wonten ing ngandhap menika :</p>	Lamun sira anggeguru kaki	10	i	} 1 pada 10 gatra	Amiliha manungsa kang nyata	10	a	Ingkang becik martabate	8	e	Sarta kawruh ing ukum	7	u	Kang ngibadah lan kang wirangi	9	i	Sokur oleh wong tapa	7	a	Ingkang wus amungkul	6	u	Tan mikir paweh ing liyan	8	a	Iku pantes sira guonana kaki	12	i	Sartane kawruhana	7	a
Lamun sira anggeguru kaki	10	i	} 1 pada 10 gatra																														
Amiliha manungsa kang nyata	10	a																															
Ingkang becik martabate	8	e																															
Sarta kawruh ing ukum	7	u																															
Kang ngibadah lan kang wirangi	9	i																															
Sokur oleh wong tapa	7	a																															
Ingkang wus amungkul	6	u																															
Tan mikir paweh ing liyan	8	a																															
Iku pantes sira guonana kaki	12	i																															
Sartane kawruhana	7	a																															

		<p>I      II      III      IV      V      I</p> <p>Laras Slendro kaperang dados 3 inggih menika:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Slendro Manyura : 3-5-6-1-2-3-5-6-1-2-3</li> <li>• Slendro Nem : 2-3-5-6-1-2-3-5-6-1-2-3</li> <li>• Slendro Sanga : 5-6-1-2-3-5-6-1-2</li> </ul> <p><b>b) Laras Pelog</b></p> <p>Urut-urutanipun laras ingkang kaperang saking 5 (gangsal) utawi pitu <i>nada</i>/ laras wonten ing 1 (satunggal) gembyang/ <i>oktaf</i>, ingkang pola jarakipun mboten sami.</p> <p>Susunan pola interval slendro kados ing ngandhap menika :</p> <p>I      II      III      IV      V      VI      VII      I</p> <p>Laras Pelog kaperang dados :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelog Lima : 5-6-1-2-3-4-5-6-1-2</li> <li>• Pelog Nem : 6-1-2-3-5-6-1-2-3</li> <li>• Pelog Barang : 2-3-4-7-2-3-4-5-6-7-2-3 (Supanggih, 2002: 86-87)</li> </ul>
17-18	Menu Utama	<p><b>3. SK. MC. Dhandhanggula</b></p> <p>a. Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga</p> <p>2 5 6 6' 6 i 2 2 2 2</p> <p>La- mun si- ra ang- ge- gu- ru ka- ki</p> <p>2 2 6 <u>i6'</u> 6 6 6 6 6 6</p> <p>A- mi- lih- a ma-nung-sa kang nya- ta</p> <p>5 6 6 6' 6 6 <u>6i</u> <u>65</u></p> <p>Ing- kang be- cik mar- ta- ba- te</p>

19-20	Menu Utama	<p> 6      i      2̇      i'      6      <u>56</u>      6  Sar-    ta    kang-    wruh    ing    u-    kum  5           5    2    2'    5̇    6̇    <u>16</u>    2    <u>1.6</u>  Kang    ngi-    ba-    dah    lan    kang    wi-    ra-    ngi  6̇      1           1      1'      1      1      1  So-    kor      o-    leh      wong    ta-    pa  1           6̇      1      2'    <u>6̇ . 1</u>           <u>6̇ . 5</u>  Ing-    kang    wus    a-    mung-      kul  1    2    2    2'    2    2    2    2  Tan    mi-    kir    pa-    weh    ing    li-    yan  5    3    2    <u>16'</u>    6̇    6̇    6̇    6̇    6̇    1    2    2  I-    ku    pan-    tes    si-    ra    gu-    wan-    a-    na    ka-    ki  5̇    6̇    1    6'    2    <u>6̇ . 1</u>    1  Sar-    ta-    ne    ka-    wruh    a-    na  (Suwarna, 2008: 27)    b. Titaras Tembang Macapat Dhandhanggula  Banjet Lrs. Pelog Barang  3      5    6    7'    7    7    7    <u>76</u>    5  Sung    te-    te-    dha    pa-    ra    mu-    dha    sa-    mi  3    5    6    7'    6    5    7    6    <u>565</u>    <u>32</u>  A-    ja    ka-    di    le-    la-    kon    mang-    ka-    na  2           3    5    2'    3    5    <u>67</u>    5  Mun-    dhak    cu-    pet    sa-    cip-    ta-    ne  7           2̇    2̇    2'    2̇    7    <u>65</u>  Mar-    ma-    ne    wong    a-    se-    puh  7      6    <u>53</u>    2'    2    3    7̇    2    <u>3.27</u>  Wan-    ti-    wan-    ti    den-    nya    sung-    pe-    ling </p>
-------	------------	---



		<p> <math>\dot{7}</math>      <math>\dot{7}</math>   <math>\dot{7}</math>   <math>\dot{7}'</math>   <math>\dot{7}</math>   <u><math>\dot{76}</math></u>   <math>\dot{5}</math>  Mring pu- tra wa- yah- i- ra </p> <p> <math>\dot{2}</math>      <math>\dot{2}</math>      <math>\dot{3}</math>   <math>\dot{7}'</math>   <u><math>\dot{27}</math></u>   <u><math>\dot{67}</math></u>  Ka- dya kang ka- wu- wus </p> <p> <math>\dot{2}</math>      <math>\dot{3}</math>      <math>\dot{5}</math>   <math>\dot{2}'</math>   <math>\dot{3}</math>      <math>\dot{5}</math>      <u><math>\dot{67}</math></u>   <math>\dot{5}</math>  War- na- war- na wus neng ngar- sa </p> <p> <math>\dot{3}</math>      <math>\dot{2}</math>   <math>\dot{7}</math>   <math>\dot{2}'</math>   <math>\dot{2}</math>   <math>\dot{2}</math>   <math>\dot{2}</math>   <math>\dot{3}</math>   <math>\dot{4}</math>   <math>\dot{2}</math>   <math>\dot{3}</math>  Lan ma- lih- e yen ti-ni- tah da- di ing- gil </p> <p> <math>\dot{7}</math>      <math>\dot{2}</math>   <math>\dot{2}</math>      <math>\dot{2}'</math>      <math>\dot{7}</math>   <u><math>\dot{67}</math></u>   <math>\dot{7}</math>  Ha- gung pa- ngwa- sa- ni- ra </p> <p> (Cakepan menurut Mardusari (1991: 49) dan  Titilaras menurut siswa sekar kawedanan hageng  punokawan kridomardawa Kraton  Ngayogyakarta Hadiningrat) </p>
21-71	Menu Utama	<p><b>GLADHEN</b></p> <p><b>1. Gladhen Pitakenan</b></p> <p><b>a. Tuntunan Gladhen</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis gladhen wonten kalih warna, gladhen pitakenan saha nglagokaken tembang macapat.</li> <li>2. Pitakenan ingkang nomer 1 ngantos 10 dipunwangsulni kanthi ngetik wangsulan ngginakaken keyboard lajeng dipun-<i>enter</i>.</li> <li>3. Pitakenan ingkang nomer 11 ngantos 20 negesi tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-<i>klik</i> wangsulan ingkang leres wonten ing sisih tengen.</li> <li>4. Sasampunipun dipun-<i>enter</i> utawi dipun-<i>klik</i> medal gambar ingkang wonten ngandhap menika nedahaken wangsulanipun leres.</li> </ol> <p>  </p>

		<p>Salajengipun menawi dipun-<i>enter</i> utawi dipun-<i>klik</i> wangsulanipun lepat <i>simbol</i>-ipun kados wonten ing ngandhap menika:</p>  <p>5. Menawi wangsulanipun leres saged nggarap soal sanesipun.</p> <p>6. Pungkasanipun gladhen pitakenan menika rampung, salajengipun pikantuk <i>skor</i> ingkang medal kanthi <i>otomatis</i>.</p> <p>7. <i>Skor</i>-ipun kados wonten ing ngandhap menika :</p> <p>a. Skor gladhen 1-10      <math>\longrightarrow</math>      <math>3 \times 10 = 30</math></p> <p>b. Skor gladhen 11-20      <math>\longrightarrow</math>      <math>2 \times 10 = 20</math> +</p> <p style="text-align: right;">Cacahipun <i>Skor</i> ingkang leres      50</p> <p><i>Presentasi skor</i>-ipun kados wonten ing ngandhap menika :</p> <p><i>Skor</i> yang diperoleh      : 50</p> <hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/> <p style="text-align: right;">X 100 = 100</p> <p><i>Skor ideal</i> sedaya <i>item</i> : 50</p> <p><b>b. Kuis Wiwid</b></p> <p><b>Kawangsulana ceceg-ceceg saking pitakenan nomer 1 ngantos 10 kanthi ngetik wangsulan ngginakaken keyboard lajeng dipun-<i>enter</i>!</b></p> <p>1. Cacahipun wanda saben sagatra menika pangertosanipun...</p> <p>Wangsulan : Guru Wilangan</p> <p>2. Cacahipun gatra saben sapada menika pangertosan saking...</p> <p>Wangsulan : Guru Gatra</p> <p>3. Reroncening swara ingkang ngangge titilaras pelog lan slendro kanthi rumpakaning basa, sastra ingkang gumathok saking guru gatra, guru wilangan, lan guru lagu menika pangertosan saking...</p> <p>Wangsulan : Sekar / Sekar Macapat</p>
--	--	---

		<p>4. Manyura, Sanga, Nem menika jenis-jenis titilaras saking laras... Wangsulan : Slendro</p> <p>5. Sapada wonten 10 gatra, ingkang gatra sepisan gadhah guru wilangan ingkang cacahipun 10, lan guru lagu saben gatra inggih menika i, a, e, u, i, a, u, a, i, a. Paugeran wonten ing inggil menika paugeran saking tembang macapat... Wangsulan : Dhandhanggula</p> <p>6. Paugeranipun tembang macapat inggih menika... Wangsulan : Guru gatra, guru wilangan, guru lagu Guru wilangan, guru lagu, guru gatra Guru lagu, guru gatra, guru wilangan</p> <p>7. Laras gamelan wonten 2 inggih menika.... Wangsulan : Pelog Slendro / Slendro Pelog</p> <p>8. Vokal ingkang wonten pungkasaning gatra, menika pangertosan saking.... Wangsulan : Dhong dhing / Guru lagu</p> <p>9. Dhandhanggula inggih menika salah satunggaling tembang... Wangsulan : Macapat</p> <p>10. <i>Susunan nada</i> ingkang dipuntemtokaken mawi <i>interval</i> ingkang sampun tartamtu alit lan agengipun, menika pangertosan saking.... Wangsulan : Titilaras</p> <p><b>Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulan ingkang leres wonten ing sisih tengen!</b></p> <p>11. <b>Becik</b> : Sae 12. <b>Cupet</b> : Cekak 13. <b>Hagung</b> : Gedhe 14. <b>Kadya</b> : Kaya 15. <b>Wirangi</b> : Mangertos 16. <b>Wayahira</b> : Putune</p>
--	--	---

		<p>17. <b>Tapa</b> : Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.</p> <p>18. <b>Tan</b> : Ora</p> <p>19. <b>Sira</b> : Kowe</p> <p>20. <b>Lelakon</b> : Tumindak</p> <p><b>2. Latihan Tembang Macapat</b></p> <p>a. Tembang Macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga</p> <p>2 5 6 6' 6 i 2̣ 2̣ 2̣ 2̣ La- mun si- ra ang- ge- gu- ru ka- ki</p> <p>2̣ 2̣ 6 <u>i6'</u> 6 6 6 6 6 6 A- mi- lih- a ma-nung-sa kang nya- ta</p> <p>5 6 6 6' 6 6 <u>6i</u> <u>65</u> Ing- kang be- cik mar- ta- ba- te</p> <p>6 i 2̣ i' 6 <u>56</u> 6 Sar- ta kang wruh ing u- kum</p> <p>5 5 2 2' 5̣ 6̣ <u>16̣</u> 2 <u>1.6̣</u> Kang ngi- ba- dah lan kang wi- ra- ngi</p> <p>6̣ 1 1 1' 1 1 1 So- kor o- leh wong ta- pa</p> <p>1 6̣ 1 2' <u>6̣ . 1</u> <u>6̣ . 5</u> Ing- kang wus a- mung- kul</p> <p>1 2 2 2' 2 2 2 2 Tan mi- kir pa- weh ing li- yan</p> <p>5 3 2 <u>16'</u> 6̣ 6̣ 6̣ 6̣ 6̣ 1 2 2 I- ku pan- tes si- ra gu- wan- a- na ka- ki</p> <p>5̣ 6̣ 1 6' 2 <u>6̣ . 1</u> 1 Sar- ta- ne ka- wruh a- na (Suwarna, 2008: 27)</p>
--	--	--

		<p>b. Tembang Macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang</p> <p>3 5 6 7' 7 7 7 <u>76</u> 5 Sung te- te- dha pa- ra mu- dha sa- mi</p> <p>3 5 6 7' 6 5 7 6 <u>565</u> <u>32</u> A- ja ka- di le- la- kon mang- ka- na</p> <p>2 3 5 2' 3 5 <u>67</u> 5 Mun- dhak cu- pet sa- cip- ta- ne</p> <p>7 2̣ 2̣ 2' 2̣ 7 <u>65</u> Mar- ma- ne wong a- se- puh</p> <p>7 6 <u>53</u> 2' 2 3 7̣ 2 <u>3.27</u> Wan- ti- wan- ti den- nya sung- pe- ling</p> <p>7̣ 7̣ 7̣ 7' 7̣ <u>76</u> 5 Mring pu- tra wa- yah- i- ra</p> <p>2 2 3 7' <u>27</u> <u>67</u> Ka- dya kang ka- wu- wus</p> <p>2 3 5 2' 3 5 <u>67</u> 5 War- na- war- na wus neng ngar- sa</p> <p>3 2 7̣ 2' 2 2 2 2 3 4 2 3 Lan ma- lih- e yen ti- ni- tah da- di ing- gil</p> <p>7̣ 2 2 2' 7̣ <u>67</u> 7̣ A- gung pa- ngwa- sa- ni- ra</p> <p>(Cakepan menurut Mardusari (1991: 49) dan Titilaras menurut siswa sekar kawedanan hageng punokawan kridomardawa Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat)</p>
--	--	---



72-74	Menu Utama	<p><b>GLOSARIUM</b></p> <p>Amiliha : Nggoleki kang disenengi  Amungkul : Tumemen anggone nyambut gawe  Anggeguru : Ngangsu kawruh marang guru  Asepuh : Tuwa  Becik : Sae  Cakepan : Pangrangkul, apalan, gathekan  Cupet : Kurang dawa, cekak  Dennya : Di  Guwanana : Dibuwang  Hagung : Gedhe  Inggil : Dhuwur  Ingkang : Sing  Kadi : Kaya  Kadya : Kaya, kadi  Kaki : Eyang, Embah Lanang  Kawuwus : Clathu, guneman  Lamun : Samangsa  Lelakon : Tumindak  Malihe : Ganti rupa  Mangkana : Kaya ngono kuwi  Marmane : Supaya  Martabate : Pangkat, drajat  Mring : Marang, menyang  Mudha : Enom  Mundhak : Dadi luwih akeh  Ngarsa : Ngarep-arep  Ngibadah : Nglakoni agama, ibadah  Pangwasanira : Panguasa  Paweh : Paweweh, apa kang diwenehake  Peling : Becik banget  Permati : Teliti  Saciptane : Gagasan, pangangen-angen  Sami : Padha  Sarta : Lan uga  Sekar : Tembang  Sira : Kowe  Sung : Mapagake, methuk  Tan : Ora  Tapa : Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame  Tetedha : Pangan  Tinitah : Ditakdirke  Ukum : Pidana (siksa) minangka piwales kaluputan  Wanti-wanti : Kanthi temen tumrap piweling  Wayahira : Putune  Wirangi : Mangertos  Wong : Tiyang  Wruh : Ngerti</p>
-------	------------	---

75	Menu Utama	<p><b><u>Musik : 3</u></b></p> <p><b>DAFTAR PUSTAKA</b></p> <p>Poerwadarminta, W. J. S. 1939. <i>Baoesastra Djawa</i>. Batavia: J. B. Wolters' Uitgevers Maatschappij N. V.</p> <p>Suwarna. 2008. <i>Sekar Macapat</i>. Universitas Negeri Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni.</p> <p>Diklat Kumpulan Sekar-Sekar dening siswa sekar kawedanan hageng punokawan kridomardawa Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat</p> <p>Gitosaprodjo, R. M. S. 1993. <i>Teori dan Praktek Bawa</i>. Surakarta: Hadiwijaya.</p> <p>Supanggah, Rahayu. 2002. <i>Bothekan Karawitan I</i>. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.</p> <p>Mardusari, Bei. 1991. <i>Kidung Kandhasanyata</i>. Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia.</p> <p>Nurhayati, Endang. 2009. <i>Kandungan Nilai-Nilai Moral Islami Dalam Serat Wulang Reh</i>. Universitas Negeri Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni.</p> <p>Kurikulum Muatan Lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP), Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2010.</p>
76-77	Menu Utama	<p><b>PROFIL</b></p> <p>Biodata Penyusun:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nama : Meliana Wijayanti</li> <li>➤ Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa</li> <li>➤ Tempat, tanggal lahir : 31 Mei 1990</li> <li>➤ Alamat : Jl. Taman Raya 8/ RT. 27/ RW. 7/ kel. Banjarejo/ kec. Taman/ Kode Pos. 63137/ Kota Madiun</li> </ul> <p>Ucapan terima kasih saya kepada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Allah SWT yang telah memberikan segala nikmatNya dan atas ridhaNya.</li> <li>❖ Nabi Muhammad yang menjadi panutan seluruh umat.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Kedua orang tuaku Bapak Supriyadi dan Ibu Sri Rahayuningsih telah membesarkanku, membimbingku.</li> <li>❖ Mbak Ika, Mbak Ayu, Nita, dan Oshin yang telah memenuhi kehidupanku dan mendukungku.</li> <li>❖ Drs. Afendy Widayat, M. Phil dan Nurhidayati S. Pd, M. Hum selaku dosen pembimbing.</li> <li>❖ Seluruh Dosen Pendidikan Bahasa Jawa.</li> <li>❖ Sahabat-sahabatku Anoeld, Inca, Reni yang selalu menyemangatiku, membantuku, dan menginspirasi.</li> <li>❖ Teman-teman GFC dan kelas G Angkatan 2008 Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa.</li> </ul>
78-79	<b>KELUAR</b>	<p>Menapa panjenengan sampun mantep anggenipun sinau tembang macapat?</p> <p style="text-align: center;"><b><u>Sampun</u> --- <u>Dereng</u></b></p> <p><b><u>Menawi nge-klik Sampun:</u></b> Menapa panjenengan mantep badhe medal saking Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula?</p> <p>Menawi nge-klik :</p> <p><b>Inggih</b> : Medal saking Media Pembelajaran <b>Boten</b> : Wangsul dhateng <i>Menu Utama</i></p> <p><b><u>Menawi nge-klik Dereng :</u></b> Menapa sinau tembang macapat Dhandhanggula kanthi Media Pembelajaran menika badhe dipunambali?</p> <p>Menawi nge-klik :</p> <p><b>Inggih</b> : Wangsul dhateng materi SK. MC. Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga lan SK. MC. Dhandhanggula Lrs. Pelog Barang <b>Boten</b> : Medal saking Media Pembelajaran</p>

80	<b>HALAMAN PENUTUP</b>	Matur Nuwun Awit Kawigatosanipun Sinau Tembang Macapat Kanthi Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula
----	----------------------------	--

## CARA PENGOPRASIAN MEDIA PEMBELAJARAN

### TEMBANG MACAPAT DHANDHANGGULA

1. Silahkan hidupkan komputer Anda.
2. Masukkan CD Media Pembelajaran *Tembang Macapat Dhandhanggula* ke dalam *RAM* komputer, CD akan terbuka otomatis, akan tetapi apabila CD tidak terbuka secara otomatis maka *klik* kanan **Start**, buka **Explore**, **CD Drive**, dan *klik* kanan *file open exe*. Setelah CD dapat terbuka maka akan muncul *f main*, kemudian *klik* 2 kali pada simbol *f*, dan Anda akan masuk pada Menu Utama.
3. Pada menu utama Anda akan menjumpai beberapa tombol menu yang dapat Anda pilih dengan cara *klik* tombol yang Anda kehendaki, dan apabila Anda ingin kembali ke menu utama *klik* tombol yang sudah tersedia atau *klik* menu.
4. Awalilah dengan masuk pada menu Tuntunan supaya anda dapat mengetahui cara pengoprasian media pembelajaran tembang macapat.
5. Tuntunan telah Anda baca, kemudian masuklah pada materi pembelajaran sesuai dengan urutan. Ikuti semua pentunjuk yang ada pada monitor, sebagai contoh apabila Anda ingin melanjutkan materi selanjutnya, Anda dapat meng-*klik* tombol *next*, dan apabila Anda ingin kembali dapat meng-*klik* tombol *back*. Yakinkan Anda sudah membaca dan menguasai materi tersebut, jangan beranjak dari materi jika Anda belum memahami.
6. Materi telah Anda kuasai, kemudian beralihlah pada menu *Gladhen* dan kerjakan soal-soal yang ada sesuai dengan jawaban yang Anda anggap benar. Setelah Anda selesai mengerjakan semua soal yang ada, secara otomatis Anda



akan memperoleh nilai atau skor dari soal yang Anda jawab secara benar. Jika Anda ingin kembali mencoba mengerjakan soal *klik tombol dipunambali*.

7. Apabila Anda merasa sudah cukup mempelajari tembang macapat dan ingin keluar dari media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula*, Anda dapat meng-*klik* menu *medal*, *klik inggih*, secara otomatis Anda akan keluar. Jika Anda telah meng-*klik* menu *medal*, *klik-lah boten* apabila ingin kembali ke menu utama.

**HASIL AKHIR MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG MACAPAT DHANDHANGGULA**



**Layer 1**



**Layer 2**



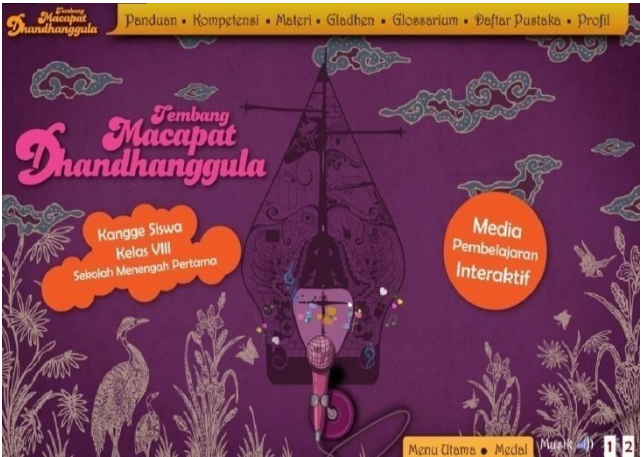
**Layer 3**



**Layer 4**



**Layer 5**



**Layer 6**



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

### Tuntunan Kangge Media

1. Kawaosa tampilan media pembelajaran menika kanthi permati.
2. Pilih *menu* ingkang dipunkersaken wonten ing ngandhap kanthi nge-*klik* tandha ingkang sampun cumawis.
3. Katrangan tandha ingkang dipunginakaken:

 : kalajengaken wonten kaca candhakipun

 : wangsul wonten ing kaca sakderengipun

**Menu Utama** : wangsul wonten ing *menu utama*

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 7

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

### Kompetensi

Membaca

### Standar Kompetensi

Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa.

### Kompetensi Dasar

Melakukan tembang Dhandhanggula.

### Indikator

- Mampu menjelaskan *paugeran* dan definisi dari *tembang macapat Dhandhanggula*.
- Mampu memaknai kata-kata sukar pada *tembang macapat Dhandhanggula*.
- Mampu melakukan *tembang macapat Dhandhanggula* *Pisowanan Lrs. Slendra Sanga*.
- Mampu melakukan *tembang macapat Dhandhanggula* *Barjet Lrs. Pelog Barang*.

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 8

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

### Materi

## Tembang Macapat

### Titilaras

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 9

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

### Materi

## Tembang Macapat

### Titilaras

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 10

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

### Tembang Macapat

#### Pangertosan Tembang Macapat

**Pangertosan**

Jinising lan Watakipun

**Paugeran**

Tembang utawi sekar inggih menika reriptan, karangan, utawi rumpakaning basa, sastra ingkang gumathok mawi guru gatra, guru wilangan, lan guru lagu ingkang pamaosipun kedah dipunlagokaken ngangge suwanten titilaras slendro lan pelog. (Suwarna, 2008: 4)

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 11

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

### Jinising lan Watakipun Tembang Macapat

<b>Pangertosan</b>	a. Mijil	g. Maskumambang
	Asih, prihatin, pangajab	Nelangsa, ngeres-eresi, sedhih
	b. Kinanthi	h. Durma
	Seneng, asih, kasmaran, rasa menanti	Keras, nepsu, semangat, tegang
	c. Sinom	i. Pangkur
	Ethes, kenes, susah, trenyuh, luruh	Sereng, galak, nepsu
	d. Asmaradana	j. Megatruh
	Tresna, sedhih, sengsem, ingat kekasih	Prihatin, getun, keduwung, sedhih
	e. Dhandhanggula	k. Pocung
	Luwes, gembira, endah	Sembrana, parikena
	f. Gambuh	(Endraswara, 2010: 12-13)
	Sumanak, sumedulur	

Katrangan : Langkung trep bilih watakipun tembang menika gumathok saking jinising tembang utawi cengkok. (Widayat, 2011: 141-142)

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 12



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

## Tembang Macapat

### Paugeran Tembang Macapat

**Pangertosan**

**Jinising lan Watakipun**

**Paugeran**

- Guru Gatra :**  
Cacahing larik utawi baris ing saben satunggal pada.
- Guru Wilangan :**  
Cacahing wanda "suku kata" ing saben gatra.
- Guru Lagu :**  
Dhawahing swara utawi dhong-dhingipun swara. Ingkang dipunsebut guru lagu inggih menika aksara vokal "a, i, u, e, o" wonten ing wanda pungkasaning gatra.

(Gitosaprodjo, 1993: 2)

**Tuladha**

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 13

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

## Tembang Macapat

### Paugeran Tembang Macapat

**Pangertosan**

**Jinising lan Watakipun**

**Paugeran**

Lamun sira anggeguru kaki 10 i  
 Amiliha manungsa kang nyata 10 a  
 Ingkang becik martabate 8 e  
 Sarta kang wruh ing ukum 7 u  
 Kang ngibadah lan kang wirangi 9 i  
 Sokur oleh wong tapa 7 a  
 Ingkang wus amungkul 6 u  
 Tan mikir paweh ing liyan 8 a  
 Iku pantes sira guroana kaki 12 i  
 Sartane kawruhana 7 a  
 (Suwarna, 2008: 27)

1 pada 10 gatra

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 14

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

## Tembang Macapat

### Titilaras

**Materi**

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 15

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

## Titilaras

### Pangertosan Titilaras

**Pangertosan**

**Jinising Titilaras Kepatihan**

**SK. MC. Dhandhanggula**

Titilaras saged dipunwastani tangga nada. Titilaras inggih menika susunan nada ingkang dipuntemtokaken mawi interval ingkang sampun tartamtu alit lan agengipun.  
 (Rejomulya, 2009: 14)

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 16

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

## Titilaras

### Jinising Titilaras Kepatihan

**Pangertosan**

**Jinising Titilaras Kepatihan**

**SK. MC. Dhandhanggula**

Titilaras ingkang dipungginakaken inggih menika titilaras Jawa, ingkang kaperang dados 2 (kalih) inggih menika :

**Laras Slendro**

**Laras Pelog**

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 17

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

## Titilaras

### Jinising Titilaras Kepatihan

**Pangertosan**

**Laras Slendro**

**Laras Pelog**

Urut-urutanipun laras ingkang kaperang saking 5 (gangsall) nada/ laras wonten ing 1 (satunggal) gembyang/ oktaf, ingkang pola jarakipun sami.  
 Susunan pola interval slendro kados wonten ing ngandhap menika :

I II III IV V I

Laras Slendro kaperang dados 3 inggih menika:

- Slendro Manyura : 3-5-6-1-2-3-5-6-1-2-3
- Slendro Nem : 2-3-5-6-1-2-3-5-6-1-2-3
- Slendro Sanga : 5-6-1-2-3-5-6-1-2

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 18

**Titilaras**

Pangertosan

Jinising Titilaras Kapatihan

Laras Slendro

Laras Pelog

Urut-urutanipun laras ingkang kaperang saking 5 (gangsall) utawi pitu nada/ laras wonten ing 1 (satunggal) gembyang/ oktaf, ingkang pola jarakipun mboten sami.

Susunan pola interval pelog kados ing ngandhap menika :

I II III IV V VI VII I

Laras Pelog kaperang dados :

- Pelog Lima : 5-6-1-2-3-4-5-6-1-2
- Pelog Nem : 6-1-2-3-5-6-1-2-3
- Pelog Barang : 2-3-4-7-2-3-4-5-6-7-2-3 (Supanggah, 2002: 86-87)

Menu Utama • Medai Musik 1 2

Layer 19

**Titilaras**

Pangertosan

Jinising Titilaras Kapatihan

Titilaras ingkang dipungginakaken inggih menika titilaras Jawa, ingkang kaperang dados 2 (kalih) inggih menika :

Laras Slendro

Laras Pelog

SK. MC. Dhandhanggula

Menu Utama • Medai Musik 1 2

Layer 20

**SK. MC. Dhandhanggula**

Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

Tembang Macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang

Tembang Macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang

Menu Utama • Medai Musik 1 2

Layer 21

**SK. MC. Dhandhanggula**

Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

Tembang Macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang

Tembang Macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang

Menu Utama • Medai Musik 1 2

Layer 22

**Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga**

2 5 6 6' 6 1 2 2 2 2  
i-mun si-ra ang-ge-gu-ru ka-ki

2 2 6 16' 6 6 6 6 6 6  
A-mi-lih-a ma-nung-sa kang nya-ta

5 6 6 6' 6 6 61 65  
Ing-kang be-cik mar-ta-ba-te

(Suwarna, 2008: 27)

Menu Utama • Medai Musik 1 2

Layer 23

**SK. MC. Dhandhanggula**

Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

Tembang Macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang

Tembang Macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang

Menu Utama • Medai Musik 1 2

Layer 24



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

**Tembang Macapat Dhandhanggula Pisowanan Lrs. Slendro Sanga**

2 5 6 6' 6 1 2 2 2 2  
La-mun si-ra ang-ge-gu-ru ka-ki

2 2 6 16' 6 6 6 6 6 6  
A-mi-lih- a ma-nung-sa kang nya-ta

5 6 6 6' 6 6 61 65  
Ing-kang be-cik mar-ta-ba-te

(Suwarna, 2008: 27)

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 25

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

**SK. MC. Dhandhanggula**

Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula  
Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

Tembang Macapat Dhandhanggula  
Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

▶ Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula  
Banjet Lrs. Pelog Barang

Tembang Macapat Dhandhanggula  
Banjet Lrs. Pelog Barang

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 26

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

**Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang**

3 5 6 7' 7 7 7 7 76 5  
ng te-te-dha pa-ra mu-dha sa-mi

3 5 6 7' 6 5 7 6 565 32  
A-ja ka-di-le-la-kon mang-ka-na

(Capekan kalarasaken saking Mardusari (1991: 49) lan Titilarasipun miturut siswa sekar kawedanan ageng punokawan kridomardawa Kraton Ngayogyakarta)

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 27

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

**SK. MC. Dhandhanggula**

Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula  
Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

Tembang Macapat Dhandhanggula  
Pisowanan Lrs. Slendro Sanga

▶ Tembang Macapat Dhandhanggula  
Banjet Lrs. Pelog Barang

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 28

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

**Tembang Macapat Dhandhanggula Banjet Lrs. Pelog Barang**

3 5 6 7' 7 7 7 7 76 5  
Sung te-te-dha pa-ra mu-dha sa-mi

3 5 6 7' 6 5 7 6 565 32  
A-ja ka-di-le-la-kon mang-ka-na

(Capekan kalarasaken saking Mardusari (1991: 49) lan Titilaras miturut siswa sekar kawedanan ageng punokawan kridomardawa Kraton Ngayogyakarta)

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 29

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

**Gladhen**

Nglagokaken  
Tembang Macapat

Kuis

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 30



Layer 31



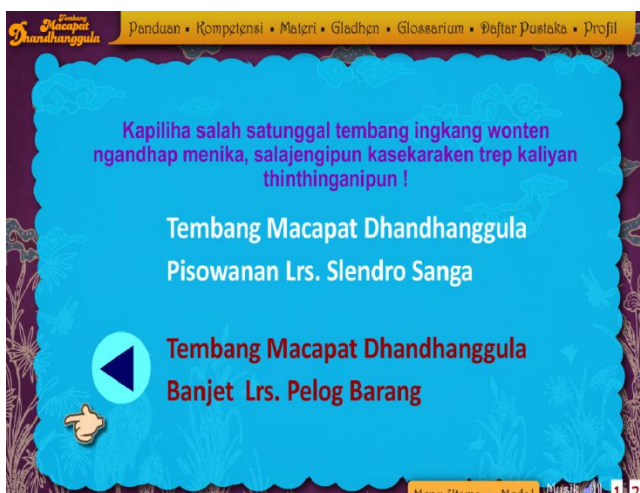
Layer 32



Layer 33



Layer 34



Layer 35

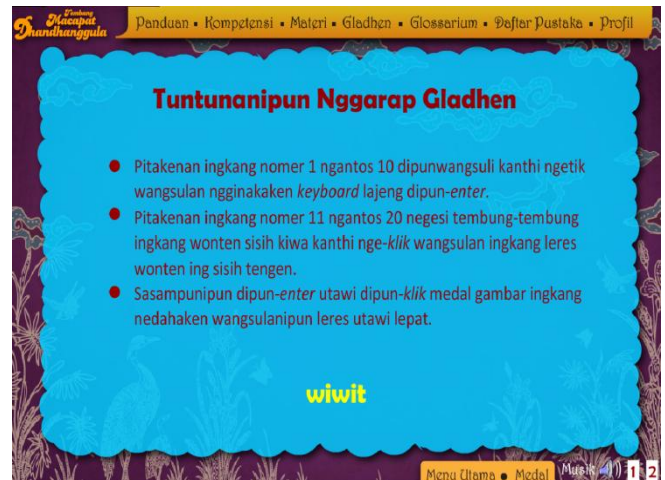


Layer 36





Layer 37



Layer 38



Layer 39



Layer 40



Layer 41



Layer 42



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres! **Soal 2**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medel • Mutek 1 2

Layer 43

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres! **Soal 2**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medel • Mutek 1 2

Layer 44

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres! **Soal 3**



Reroncening swara ingkang ngangge titilaras pelog lan slendro kanthi rumpakaning basa, sastra ingkang gumathok saking guru gatra, guru wilangan, lan guru lagu, pangertosanipun...

.....

29

Menu Utama • Medel • Mutek 1 2

Layer 45

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres! **Soal 3**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medel • Mutek 1 2

Layer 46

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres! **Soal 3**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medel • Mutek 1 2

Layer 47

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres! **Soal 4**



Manyura, Sanga, Nem menika jenis saking laras...

.....

28

Menu Utama • Medel • Mutek 1 2

Layer 48



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulana ingkang leres!

**Soal 4**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medel  1 2

Layer 49

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulana ingkang leres!

**Soal 4**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medel  1 2

Layer 50

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulana ingkang leres!

**Soal 5**



Sapada wonten 10 gatra, ingkang gatra sepisan gadhah guru wilangan ingkang cacahipun 10, lan guru lagu saben gatra inggih menika i, a, e, u, i, a, u, a, i, a, menika paugeran saking tembang macapat...

.....

29

Menu Utama • Medel  1 2

Layer 51

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulana ingkang leres!

**Soal 5**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medel  1 2

Layer 52

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulana ingkang leres!

**Soal 5**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medel  1 2

Layer 53

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulana ingkang leres!

**Soal 6**



Paugeranipun tembang macapat inggih menika...

.....

29

Menu Utama • Medel  1 2

Layer 54



Panduan • Kompetensi • Materi • Glodhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 6**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medel Musak 1 2

Layer 55

Panduan • Kompetensi • Materi • Glodhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 6**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medel Musak 1 2

Layer 56

Panduan • Kompetensi • Materi • Glodhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 7**



Laras gamelan wonten 2 inggih menika....

.....

**28**

Menu Utama • Medel Musak 1 2

Layer 57

Panduan • Kompetensi • Materi • Glodhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 7**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medel Musak 1 2

Layer 58

Panduan • Kompetensi • Materi • Glodhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 7**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medel Musak 1 2

Layer 59

Panduan • Kompetensi • Materi • Glodhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulan ingkang leres!

**Soal 8**



Vokal ingkang wonten pungkasaning gatra, menika kasebut....

.....

**23**

Menu Utama • Medel Musak 1 2

Layer 60



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulana ingkang leres!

**Soal 8**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 61

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulana ingkang leres!

**Soal 8**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun


Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 62

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulana ingkang leres!

**Soal 9**



Dhandhanggula inggih menika salah satunggaling tembang...

.....

29

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 63

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulana ingkang leres!

**Soal 9**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 64

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulana ingkang leres!

**Soal 9**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 65

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsulana ingkang leres!

**Soal 10**



Susunan nada utawi laras ingkang jumlahipun laras, urutan laras lan pola interval utawi jarak nada sampun dipuntentokaken, menika kasebut....

.....

27

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 66



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsuln ingkang leres!

**Soal 10**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medai Musabik 1 2

Layer 67

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Wangsulana pitakenan ing ngandhap menika kanthi ngetik wangsuln ingkang leres!

**Soal 10**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

Menu Utama • Medai Musabik 1 2

Layer 68

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 11**

10



**Becik**

- Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- Mangertos
- Cekak
- Kowe
- Putune
- Gedhe
- Tumindak
- Sae
- Kaya
- Ora

Menu Utama • Medai Musabik 1 2

Layer 69

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 11**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

- Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- Mangertos
- Cekak
- Kowe
- Putune
- Gedhe
- Tumindak
- Sae
- Kaya
- Ora

Menu Utama • Medai Musabik 1 2

Layer 70

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 11**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

- Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- Mangertos
- Cekak
- Kowe
- Putune
- Gedhe
- Tumindak
- Sae
- Kaya
- Ora

Menu Utama • Medai Musabik 1 2

Layer 71

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 12**

14



**Cupet**

- Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- Mangertos
- Cekak
- Kowe
- Putune
- Gedhe
- Tumindak
- Sae
- Kaya
- Ora

Menu Utama • Medai Musabik 1 2

Layer 72



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 12**



**Panjenengan Leres**

Pitakenan salajengipun

- Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- Mangertos
- Cekak
- Kowe
- Putune
- Gedhe
- Tumindak
- Sae
- Kaya
- Ora

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 73

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 12**



**Panjenengan Leres**

Pitakenan salajengipun

- Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- Mangertos
- Cekak
- Kowe
- Putune
- Gedhe
- Tumindak
- Sae
- Kaya
- Ora

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 74

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 13**

13



**Agung**

Pitakenan salajengipun

- Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- Mangertos
- Cekak
- Kowe
- Putune
- Gedhe
- Tumindak
- Sae
- Kaya
- Ora

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 75

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 13**



**Panjenengan Leres**

Pitakenan salajengipun

- Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- Mangertos
- Cekak
- Kowe
- Putune
- Gedhe
- Tumindak
- Sae
- Kaya
- Ora

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 76

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 13**



**Panjenengan Leres**

Pitakenan salajengipun

- Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- Mangertos
- Cekak
- Kowe
- Putune
- Gedhe
- Tumindak
- Sae
- Kaya
- Ora

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 77

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsuln ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 14**

13



**Kadya**

Pitakenan salajengipun

- Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- Mangertos
- Cekak
- Kowe
- Putune
- Gedhe
- Tumindak
- Sae
- Kaya
- Ora

Menu Utama • Medel Musik 1 2

Layer 78



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 14**



**Panjenengan Leres**

Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musabik 1 2

Layer 79

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 14**



**Panjenengan Lepat**

Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musabik 1 2

Layer 80

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 15**

13



**Wirangi**

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musabik 1 2

Layer 81

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 15**



**Panjenengan Leres**

Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musabik 1 2

Layer 82

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 15**



**Panjenengan Lepat**

Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musabik 1 2

Layer 83

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 16**

12



**Sira**

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai Musabik 1 2

Layer 84



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 16**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai 1 2

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 16**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai 1 2

## Layer 85

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 17**

13



**Tapa**

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai 1 2

## Layer 86

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 17**



**Panjenengan Leres**



Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai 1 2

## Layer 87

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 17**



**Panjenengan Lepat**



Pitakenan salajengipun

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai 1 2

## Layer 88

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 18**

13



**Tan**

- ☐ Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- ☐ Mangertos
- ☐ Cekak
- ☐ Kowe
- ☐ Putune
- ☐ Gedhe
- ☐ Tumindak
- ☐ Sae
- ☐ Kaya
- ☐ Ora

Menu Utama • Medai 1 2

## Layer 89

## Layer 90



Panduan • Kompetensi • Materi • Gledhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 18**



**Panjenengan Leres**

Pitakenan salajengipun

- Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- Mangertos
- Cekak
- Kowe
- Putune
- Gedhe
- Tumindak
- Sae
- Kaya
- Ora

Menu Utama • Mbedel • Mutek

Panduan • Kompetensi • Materi • Gledhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 18**



**Panjenengan Lepat**

Pitakenan salajengipun

- Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- Mangertos
- Cekak
- Kowe
- Putune
- Gedhe
- Tumindak
- Sae
- Kaya
- Ora

Menu Utama • Mbedel • Mutek

## Layer 91

Panduan • Kompetensi • Materi • Gledhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 19**

13



**Lelakon**

Pitakenan salajengipun

- Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- Mangertos
- Cekak
- Kowe
- Putune
- Gedhe
- Tumindak
- Sae
- Kaya
- Ora

Menu Utama • Mbedel • Mutek

## Layer 92

Panduan • Kompetensi • Materi • Gledhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 19**



**Panjenengan Leres**

Pitakenan salajengipun

- Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- Mangertos
- Cekak
- Kowe
- Putune
- Gedhe
- Tumindak
- Sae
- Kaya
- Ora

Menu Utama • Mbedel • Mutek

## Layer 93

Panduan • Kompetensi • Materi • Gledhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 19**



**Panjenengan Lepat**

Pitakenan salajengipun

- Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- Mangertos
- Cekak
- Kowe
- Putune
- Gedhe
- Tumindak
- Sae
- Kaya
- Ora

Menu Utama • Mbedel • Mutek

## Layer 94

Panduan • Kompetensi • Materi • Gledhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

Kapadosaken tegesipun tembung-tembung ingkang wonten sisih kiwa kanthi nge-klik wangsulane ingkang leres wonten ing sisih tengen!

**Soal 20**

14



**Wayahira**

Pitakenan salajengipun

- Nglakoni mati raga sumingkir saka alam rame.
- Mangertos
- Cekak
- Kowe
- Putune
- Gedhe
- Tumindak
- Sae
- Kaya
- Ora

Menu Utama • Mbedel • Mutek

## Layer 95

## Layer 96



Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

### Cacahing Skor

Cacahing soal = 20

Wangsulan leres = 20

Persentase = 100%

Panjenengan pikantuk biji

# 100

Dipunambali



Menu Utama • Medai

Layer 97

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

### Glossarium

agung : gedhe	ming : marang, menyang
amiliha : nggoleki kang disenengi, nggoleki kang trep	enom : dadi luwih akeh
amungkul : tumemen anggone nyambut gawe	ngarep-arep, ngarep : nglakoni agama, ibadah
anggeguru : ngangsu kawruh marang guru	ngibadah : pangwasane
asepuh : tuwa	paweh : paweweh, apa kang diwenehake
becik : sae	peleg : becik banget, pangeling-eling
cakapan : pangrangkul, apalan, gathekan	permati : teliti
cupet : kurang dawa, cekak	saciptane : gagasan, pangangen-angen
dennya : di-, anggone	sami : padha
guronana : digunai	sarta : lan uga
inggil : dhuwur	sekar : tembang
inggang : sing	sira : asung, mapagake, methuk, awèh
kadi : kaya	sunng : ora
kaki : kaya, kadi	tapa : nglakoni mati raga sumingkir saka alam rane
kang : eyang, simbah lanang, angger	tetehda : pangan, dikarepake
kawuwus : sing	tinitah : ditakdirke
lamun : samangsa	ukum : pranatan
lelekon : tumindak	wanti-wanti : kanthi temen turu piweling
malhe : ganti rupa, maneh	wayahira : wektune, putune
mangkana : kaya ngono kuwi	wirangi : mangertos
marmame : supaya, amarga, mulane	wong : tiyang
martabate : pangkat, drajat	

Menu Utama • Medai

Layer 98

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

### Daftar Pustaka

Poerwadarminta, W. J. S. 1939. *Baosastra Djawa*. Batavia: J. B. Wolters' Uitgevers Maatschappij N. V.

Suwarna. 2008. *Sekar Macapat*. Universitas Negeri Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni.

Endraswara, Suwardi. 2010. *Tuntunan Tembang Jawa*. Yogyakarta: Lumbung Ilmu.

Gitosaprodjo, R. M. S. 1993. *Teori dan Praktek Bawa*. Surakarta: Hadiwijaya.

Supangah, Rahayu. 2002. *Bothekan Karawitan I*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Mardusari, Bel. 1991. *Kidung Kandhasanyata*. Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia.

Nurhayati, Endang. 2009. *Kandungan Nilai-Nilai Moral Islami Dalam Serat Wulang Reh*. Universitas Negeri Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni.

Kurikulum Muatan Lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2010.

Widayat, Afendy. 2011. *Teori Sastra Jawa*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.

Menu Utama • Medai

Layer 99

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

### Profil

**Biodata Penyusun:**

- Nama : Meliana Wijayanti
- Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
- Tempat, tanggal lahir : 31 Mei 1990
- Alamat : Jl. Taman Raya 8/ RT. 27/ RW. 7 kel. Banjarejo/ kec. Taman/ Kode Pos. 63137/ Kota Madiun
- Hp : 081392666002 / 085733322327

**Ucapan terima kasih saya kepada:**

- Allah SWT yang telah memberikan segala nikmatNya dan atas ridhaNya.
- Nabi Muhammad yang menjadi panutan seluruh umat.
- Kedua orang tuaku Bapak Supriyadi dan Ibu Sri Rahayuningsih telah membesarkanku, membimbingku. Mbak Ika, Mbak Ayu, Nita, dan Oshin yang telah memenuhi kehidupanku dan mendukungku.
- Drs. Afendy Widayat, M. Phil dan Nurhidayati S. Pd, M. Hum selaku dosen pembimbing.
- Seluruh Dosen Pendidikan Bahasa Jawa.
- Bili Nyoman Teja Sukmana (cecep) yang telah memperkenalkanku Adobe Flash CS 5.
- Sahabat-sahabatku Anoeld, Inca, Rini yang selalu menyemangati, membantuku, dan menginspirasi.
- Teman-teman GFC dan kelas G Angkatan 2008 Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa.

**Meliana Wijayanti**



Menu Utama • Medai

Layer 100

Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhèn • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil

### Profil

**Biodata Penyusun:**

- Nama : Meliana Wijayanti
- Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
- Tempat, tanggal lahir : 31 Mei 1990
- Alamat : Jl. Taman Raya 8/ RT. 27/ RW. 7 kel. Banjarejo/ kec. Taman/ Kode Pos. 63137/ Kota Madiun
- Hp : 081392666002 / 085733322327

**Ucapan terima kasih saya kepada:**

- Allah SWT yang telah memberikan segala nikmatNya dan atas ridhaNya.
- Nabi Muhammad yang menjadi panutan seluruh umat.
- Kedua orang tuaku Bapak Supriyadi dan Ibu Sri Rahayuningsih telah membesarkanku, membimbingku. Mbak Ika, Mbak Ayu, Nita, dan Oshin yang telah memenuhi kehidupanku dan mendukungku.
- Drs. Afendy Widayat, M. Phil dan Nurhidayati S. Pd, M. Hum selaku dosen pembimbing.
- Seluruh Dosen Pendidikan Bahasa Jawa.
- Bili Nyoman Teja Sukmana (cecep) yang telah memperkenalkanku Adobe Flash CS 5.
- Sahabat-sahabatku Anoeld, Inca, Rini yang selalu menyemangati, membantuku, dan menginspirasi.
- Teman-teman GFC dan kelas G Angkatan 2008 Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa.

**Meliana Wijayanti**



**Menapa panjenengan mantep badhe medal saking Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula?**

**Inggih Boten**

Menu Utama • Medai

Layer 101

**Matur Nuwun Awit Kawigatosanipun Sinau Tembang Macapat Kanthi Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula.**

**Tembang Macapat Dhandhanggula**

Kangge Sitwa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Media Pembelajaran Interaktif

Layer 102





**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH DOSEN AHLI MATERI**

**B. Saran Umum**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**C. Kesimpulan**

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba dengan melakukan revisi berdasarkan saran
3. Tidak layak untuk diuji coba

Yogyakarta,  
Dosen Ahli Materi,

2012

Drs. Afendy Widayat, M. Phil  
NIP. 19620416 199203 1 002



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH DOSEN AHLI MATERI**

249

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran/ Kelas : SMP/ VIII

Programer : Meliana Wijayanti

Ahli Materi : Drs. Afendy Widayat, M. Phil

Tanggal : 14 - 06 - 2012

Tahap : 1

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Ahli Materi.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Sangat Baik (SB) —————> skor 5

Baik (B) —————> skor 4

Cukup Baik (CB) —————> skor 3

Kurang (K) —————> skor 2

Sangat Kurang (SK) —————> skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Penilaian Dosen Ahli Materi**

No.	Indikator	SK	K	CB	B	SB
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓	
2.	Kesesuaian materi dengan indikator				✓	
3.	Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi				✓	
4.	Kebenaran dan kejelasan materi				✓	
5.	Ketepatan contoh dalam membantu pemahaman materi				✓	
6.	Kejelasan penyajian materi				✓	
7.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi				✓	
8.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami				✓	
9.	Pengadaan evaluasi sesuai dengan indikator				✓	
10.	Kecukupan dalam pemberian latihan			✓		



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH DOSEN AHLI MATERI**

250

**B. Saran Umum**

- Beberapa warna dasar harus dibuat lebih kontras lagi dengan tulisannya.
- Bagian materi pada beberapa kita mesti di-  
benarkan agar sesuai dengan EYD dan konteksnya.
- Bagian glossarium, beberapa kata harus ditambahkan  
makna yang lebih fas/ sesuai dengan konteksnya.

**C. Kesimpulan**

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- ② Layak untuk diuji coba dengan melakukan revisi berdasarkan saran
3. Tidak layak untuk diuji coba

Yogyakarta, 14 Juni  
Dosen Ahli Materi,

2012



Drs. Afendy Widayat, M. Phil  
NIP. 19620416 199203 1 002



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH DOSEN AHLI MATERI**

251

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran/ Kelas : SMP/ VIII

Programer : Meliana Wijayanti

Ahli Materi : Drs. Afendy Widayat, M. Phil

Tanggal : 22 - 06 - 2012

Tahap : II

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Ahli Materi.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 

Sangat Baik	(SB)	→	skor 5
Baik	(B)	→	skor 4
Cukup Baik	(CB)	→	skor 3
Kurang	(K)	→	skor 2
Sangat Kurang	(SK)	→	skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Penilaian Dosen Ahli Materi**

No.	Indikator	SK	K	CB	B	SB
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					✓
2.	Kesesuaian materi dengan indikator				✓	
3.	Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi					✓
4.	Kebenaran dan kejelasan materi				✓	
5.	Ketepatan contoh dalam membantu pemahaman materi				✓	
6.	Kejelasan penyajian materi				✓	
7.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi				✓	
8.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami				✓	
9.	Pengadaan evaluasi sesuai dengan indikator					✓
10.	Kecukupan dalam pemberian latihan				✓	



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH DOSEN AHLI MATERI**

252

**B. Saran Umum**

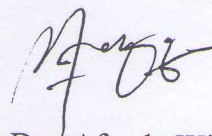
*Sarana umum telah baik atau bahkan  
sangat baik, namun tetap perlu di cek  
lagi & lapangan, karena bisa jadi ada  
kekurangan atau kelemahan yang belum ter  
identifikasi.*

**C. Kesimpulan**

Media pembelajaran ini dinyatakan :

- ① Layak untuk diuji coba tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba dengan melakukan revisi berdasarkan saran
3. Tidak layak untuk diuji coba

Yogyakarta, 22 Juni 2012  
Dosen Ahli Materi,



Drs. Afendy Widayat, M. Phil  
NIP. 19620416 199203 1 002



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH DOSEN AHLI MEDIA**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran/ Kelas : SMP/ VIII

Programer : Meliana Wijayanti

Ahli Materi : Nurhidayati, S. Pd, M. Hum

Tanggal : - - 2012

Tahap :

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Ahli Media.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Sangat Baik	(SB)	→	skor 5
Baik	(B)	→	skor 4
Cukup Baik	(CB)	→	skor 3
Kurang	(K)	→	skor 2
Sangat Kurang	(SK)	→	skor 1

4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Penilaian Segi Tampilan**

No.	Indikator	SK	K	CB	B	SB
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program					
2.	Keterbacaan teks atau tulisan					
3.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna					
4.	Kesesuaian penempatan tombol					
5.	Kualitas tampilan gambar					
6.	Penyajian animasi gambar					
7.	Kesesuaian musik iringan					
8.	Tampilan layar					
9.	Kejelasan suara					
10.	Ketepatan penggunaan bahasa					



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH DOSEN AHLI MEDIA**

**B. Kolom Penilaian Segi Pemrograman**

No.	Indikator	SK	K	CB	B	SB
1.	Kejelasan navigasi					
2.	Konsistensi penggunaan tombol					
3.	Kejelasan petunjuk					
4.	Kemudahan penggunaan					
5.	Efisiensi penggunaan layer					
6.	Efisiensi teks					
7.	Respon terhadap siswa					
8.	Kecepatan program					
9.	Kemenarikan media					

**C. Saran Umum**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba dengan melakukan revisi berdasarkan saran
3. Tidak layak untuk diuji coba

Yogyakarta,  
Dosen Ahli Media,

2012

Nurhidayati, S. Pd, M. Hum.  
NIP. 19780610 200112 2 002



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH DOSEN AHLI MEDIA**

255

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran/ Kelas : SMP/ VIII

Programer : Meliana Wijayanti

Ahli Materi : Nurhidayati, S. Pd, M. Hum

Tanggal : 11 - 06 - 2012

Tahap : I

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Ahli Media.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Sangat Baik (SB) —————> skor 5

Baik (B) —————> skor 4

Cukup Baik (CB) —————> skor 3

Kurang (K) —————> skor 2

Sangat Kurang (SK) —————> skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Penilaian Segi Tampilan**

No.	Indikator	SK	K	CB	B	SB
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program				✓	
2.	Keterbacaan teks atau tulisan				✓	
3.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna				✓	
4.	Kesesuaian penempatan tombol				✓	
5.	Kualitas tampilan gambar				✓	
6.	Penyajian animasi gambar				✓	
7.	Kesesuaian musik iringan				✓	
8.	Tampilan layar				✓	
9.	Kejelasan suara				✓	
10.	Ketepatan penggunaan bahasa			✓		



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH DOSEN AHLI MEDIA**

**B. Kolom Penilaian Segi Pemrograman**

No.	Indikator	SK	K	CB	B	SB
1.	Kejelasan navigasi			✓		
2.	Konsistensi penggunaan tombol				✓	
3.	Kejelasan petunjuk				✓	
4.	Kemudahan penggunaan				✓	
5.	Efisiensi penggunaan layer				✓	
6.	Efisiensi teks				✓	
7.	Respon terhadap siswa				✓	
8.	Kecepatan program			✓		
9.	Kemenarikan media				✓	

**C. Saran Umum**

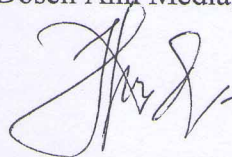
- Evaluasi diberi durasi waktu untuk mengerjakan soal.
- Bedakan durasi waktu untuk soal essay dan menggambar.
- Semaikan materi dengan contoh titkarnya.
- Glosarium kata tulanya semaihan dengan EYD

**D. Kesimpulan**

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- ② Layak untuk diuji coba dengan melakukan revisi berdasarkan saran
3. Tidak layak untuk diuji coba.

Yogyakarta, 11 Juni 2012  
Dosen Ahli Media,



Nurhidayati, S. Pd, M. Hum  
NIP. 19780610 200112 2 002



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH DOSEN AHLI MEDIA**

257

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran/ Kelas : SMP/ VIII

Programer : Meliana Wijayanti

Ahli Materi : Nurhidayati, S. Pd, M. Hum

Tanggal : 21 - 06 - 2012

Tahap : II

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Ahli Media.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Sangat Baik (SB) —→ skor 5

Baik (B) —→ skor 4

Cukup Baik (CB) —→ skor 3

Kurang (K) —→ skor 2

Sangat Kurang (SK) —→ skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Penilaian Segi Tampilan**

No.	Indikator	SK	K	CB	B	SB
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program				✓	
2.	Keterbacaan teks atau tulisan					✓
3.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna				✓	
4.	Kesesuaian penempatan tombol				✓	
5.	Kualitas tampilan gambar					✓
6.	Penyajian animasi gambar					✓
7.	Kesesuaian musik iringan				✓	
8.	Tampilan layar				✓	
9.	Kejelasan suara				✓	
10.	Ketepatan penggunaan bahasa				✓	



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH DOSEN AHLI MEDIA**

**B. Kolom Penilaian Segi Pemrograman**

No.	Indikator	SK	K	CB	B	SB
1.	Kejelasan navigasi				✓	
2.	Konsistensi penggunaan tombol				✓	
3.	Kejelasan petunjuk				✓	
4.	Kemudahan penggunaan				✓	
5.	Efisiensi penggunaan layer				✓	
6.	Efisiensi teks				✓	
7.	Respon terhadap siswa				✓	
8.	Kecepatan program				✓	
9.	Kemenarikan media					✓

**C. Saran Umum**

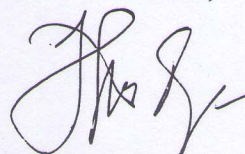
.....  
 Sudah representatif  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

**D. Kesimpulan**

Media pembelajaran ini dinyatakan :

- ① Layak untuk diuji coba tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba dengan melakukan revisi berdasarkan saran
3. Tidak layak untuk diuji coba

Yogyakarta, 21 Juni 2012  
 Dosen Ahli Media,



Nurhidayati, S. Pd, M. Hum  
 NIP. 19780610 200112 2 002



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH GURU BAHASA JAWA**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran/ Kelas : SMP/ VIII

Programer : Meliana Wijayanti

Guru Bahasa Jawa :

Tanggal : - - 2012

Tahap :

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Guru Bahasa Jawa.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 

Sangat Baik	(SB)	→	skor 5
Baik	(B)	→	skor 4
Cukup Baik	(CB)	→	skor 3
Kurang	(K)	→	skor 2
Sangat Kurang	(SK)	→	skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Kesesuaian Konsep dengan Kompetensi**

No.	Indikator	SB	B	CB	K	SK
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP					
2.	Kejelasan materi dan contoh yang diberikan dalam pembelajaran					
3.	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran					
4.	Kesesuaian media yang digunakan dalam kompetensi dasar					
5.	Kemudahan dalam pemahaman kata serta kalimat dalam media					



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH GURU BAHASA JAWA**

**B. Kolom Penilaian Kualitas Tampilan**

No.	Indikator	SB	B	CB	K	SK
1.	Kejelasan penggunaan tuntunan belajar dalam penggunaan media pembelajaran					
2.	Tampilan menu dalam media dan penggunaan tombol					
3.	Penggunaan latar belakang ( <i>background</i> ), warna dan pemilihan gambar					
4.	Penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks					
5.	Penetapan tata letak elemen teks dan gambar					

**C. Saran Umum**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba dengan melakukan revisi berdasarkan saran
3. Tidak layak untuk diuji coba

Yogyakarta,  
Guru Bahasa Jawa,

2012

(.....)



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH GURU BAHASA JAWA**

261

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa  
Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula  
Sasaran/ Kelas : SMP/ VIII  
Programer : Meliana Wijayanti  
Guru Bahasa Jawa :  
Tanggal : - - 2012  
Tahap :

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Guru Bahasa Jawa.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Sangat Baik (SB) —→ skor 5  
Baik (B) —→ skor 4  
Cukup Baik (CB) —→ skor 3  
Kurang (K) —→ skor 2  
Sangat Kurang (SK) —→ skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Kesesuaian Konsep dengan Kompetensi**

No.	Indikator	SB	B	CB	K	SK
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP		✓			
2.	Kejelasan materi dan contoh yang diberikan dalam pembelajaran		✓			
3.	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran			✓		
4.	Kesesuaian media yang digunakan dalam kompetensi dasar		✓			
5.	Kemudahan dalam pemahaman kata serta kalimat dalam media			✓		



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH GURU BAHASA JAWA**

**B. Kolom Penilaian Kualitas Tampilan**

No.	Indikator	SB	B	CB	K	SK
1.	Kejelasan penggunaan tuntunan belajar dalam penggunaan media pembelajaran			✓		
2.	Tampilan menu dalam media dan penggunaan tombol	✓				
3.	Penggunaan latar belakang ( <i>background</i> ), warna dan pemilihan gambar		✓			
4.	Penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks		✓			
5.	Penetapan tata letak elemen teks dan gambar		✓			

**C. Saran Umum**

- Pemilihan warna dipun kontrasaken malih.
- Panduan penggunaan kuis diperjelas
- Panduan kuis kedua, diberi panduan
- Penjelasan penggunaan media dan cara mengisi kuis kurang dilengkapi
- Kesesuaian bahasa

**D. Kesimpulan**

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- ② Layak untuk diuji coba dengan melakukan revisi berdasarkan saran
3. Tidak layak untuk diuji coba

Yogyakarta, 26 JULI 2012  
Guru Bahasa Jawa,

2012

(LIS KUNDARI)



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran : SMP

Programer : Meliana Wijayanti

Tanggal :

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Siswa.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 

Sangat Setuju	(SS) —→	skor 5
Setuju	(B) —→	skor 4
Ragu-ragu	(RR) —→	skor 3
Kurang Setuju	(KS) —→	skor 2
Tidak Setuju	(TS) —→	skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Aspek Kemudahan dalam Pemahaman**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan adanya media siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>tembang macapat</i> dan <i>titilaras</i>					
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dapat mudah dipahami					
3.	Setelah belajar dengan media pembelajaran tembang, siswa dapat melagukannya					
4.	Siswa dapat melagukan <i>tembang macapat</i> sesuai <i>titilaras</i>					
5.	Bagi siswa dengan adanya media tembang dapat mempermudah mempelajari tembang macapat					



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

6.	Evaluasi berupa soal dapat melatih siswa untuk memahami materi					
7.	Latihan soal dalam media pembelajaran tembang macapat mudah dikerjakan					
8.	Dengan adanya glosarium dapat membantu siswa dalam mempelajari kosa kata					

**B. Kolom Penilaian Aspek Kemandirian dalam Belajar**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media Pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki					
2.	Siswa tertarik untuk mempelajari materi tembang macapat dengan menggunakan media pembelajaran					
3.	Media pembelajaran dapat mempermudah dalam mengulang materi					
4.	Media pembelajaran dapat digunakan belajar di rumah secara mandiri					

**C. Kolom Penilaian Aspek Penyajian Media**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media pembelajaran tersebut jelas dan mudah untuk dibaca					
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dengan mudah dipahami					
3.	Tampilan media yang menarik membuat siswa ingin mempelajari					
4.	Keserasian warna background, teks, gambar dan animasi serta daya dukung musik dapat membuat siswa merasa nyaman dalam belajar					

**D. Kolom Penilaian Aspek Kemudahan dalam Penggunaan**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami					
2.	Tombol yang tersedia dalam media pembelajaran tersebut memudahkan siswa dalam memahami dan memanfaatkan media pembelajaran					



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

3.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan siswa tanpa memerlukan bantuan orang lain					
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer tinggi sehingga penggunaannya mudah					

**E. Saran / Komentar**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(.....)



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

266

Nama : A. Fendy Pratama

Kelas : 8F

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran : SMP

Programer : Meliana Wijayanti

Tanggal : 26-7-2012

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Siswa.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 

Sangat Setuju	(SS) —→	skor 5
Setuju	(B) —→	skor 4
Ragu-ragu	(RR) —→	skor 3
Kurang Setuju	(KS) —→	skor 2
Tidak Setuju	(TS) —→	skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Aspek Kemudahan dalam Pemahaman**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan adanya media siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>tembang macapat</i> dan <i>titilaras</i>	✓				
2.	Dengan media pembelajaran materi <i>tembang macapat</i> dapat mudah dipahami	✓				
3.	Setelah belajar dengan media pembelajaran <i>tembang</i> , siswa dapat melagukannya		✓			
4.	Siswa dapat melagukan <i>tembang macapat</i> sesuai <i>titilaras</i>			✓		
5.	Bagi siswa dengan adanya media <i>tembang</i> dapat mempermudah mempelajari <i>tembang macapat</i>	✓				



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

267

6.	Evaluasi berupa soal dapat melatih siswa untuk memahami materi		✓			
7.	Latihan soal dalam media pembelajaran tembang macapat mudah dikerjakan		✓			
8.	Dengan adanya glosarium dapat membantu siswa dalam mempelajari kosa kata		✓			

**B. Kolom Penilaian Aspek Kemandirian dalam Belajar**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media Pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki	✓				
2.	Siswa tertarik untuk mempelajari materi tembang macapat dengan menggunakan media pembelajaran	✓				
3.	Media pembelajaran dapat mempermudah dalam mengulang materi	✓				
4.	Media pembelajaran dapat digunakan belajar di rumah secara mandiri	✓				

**C. Kolom Penilaian Aspek Penyajian Media**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media pembelajaran tersebut jelas dan mudah untuk dibaca	✓				
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dengan mudah dipahami	✓				
3.	Tampilan media yang menarik membuat siswa ingin mempelajari		✓			
4.	Keserasian warna background, teks, gambar dan animasi serta daya dukung musik dapat membuat siswa merasa nyaman dalam belajar		✓			

**D. Kolom Penilaian Aspek Kemudahan dalam Penggunaan**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami	✓				
2.	Tombol yang tersedia dalam media pembelajaran tersebut memudahkan siswa dalam memahami dan memanfaatkan media pembelajaran	✓				



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

268

3.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan siswa tanpa memerlukan bantuan orang lain			✓		
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer tinggi sehingga penggunaannya mudah			✓		

**E. Saran / Komentar**

.....

.....

.....

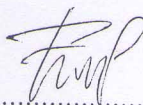
.....

.....

.....

.....

.....

(  )



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

269

Nama : Abdur Rozzaq H.P.

Kelas : 8F.

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran : SMP

Programer : Meliana Wijayanti

Tanggal :

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Siswa.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 

Sangat Setuju	(SS) →	skor 5
Setuju	(B) →	skor 4
Ragu-ragu	(RR) →	skor 3
Kurang Setuju	(KS) →	skor 2
Tidak Setuju	(TS) →	skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Aspek Kemudahan dalam Pemahaman**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan adanya media siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>tembang macapat</i> dan <i>titilaras</i>		✓			
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dapat mudah dipahami	✓				
3.	Setelah belajar dengan media pembelajaran tembang, siswa dapat melagukannya		✓			
4.	Siswa dapat melagukan <i>tembang macapat</i> sesuai <i>titilaras</i>			✓		
5.	Bagi siswa dengan adanya media tembang dapat mempermudah mempelajari tembang macapat		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

270

6.	Evaluasi berupa soal dapat melatih siswa untuk memahami materi	✓				
7.	Latihan soal dalam media pembelajaran tembang macapat mudah dikerjakan		✓			
8.	Dengan adanya glosarium dapat membantu siswa dalam mempelajari kosa kata	✓				

**B. Kolom Penilaian Aspek Kemandirian dalam Belajar**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media Pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki	✓				
2.	Siswa tertarik untuk mempelajari materi tembang macapat dengan menggunakan media pembelajaran	✓				
3.	Media pembelajaran dapat mempermudah dalam mengulang materi		✓			
4.	Media pembelajaran dapat digunakan belajar di rumah secara mandiri	✓				

**C. Kolom Penilaian Aspek Penyajian Media**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media pembelajaran tersebut jelas dan mudah untuk dibaca	✓				
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dengan mudah dipahami		✓			
3.	Tampilan media yang menarik membuat siswa ingin mempelajari		✓			
4.	Keserasian warna background, teks, gambar dan animasi serta daya dukung musik dapat membuat siswa merasa nyaman dalam belajar	✓				

**D. Kolom Penilaian Aspek Kemudahan dalam Penggunaan**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami	✓				
2.	Tombol yang tersedia dalam media pembelajaran tersebut memudahkan siswa dalam memahami dan memanfaatkan media pembelajaran		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

271

3.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan siswa tanpa memerlukan bantuan orang lain			✓		
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer tinggi sehingga penggunaannya mudah	✓				

**E. Saran / Komenta**

Terbaik.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



(Abdur Rozzaq F. R.....)



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

272

Nama : Adini Siti Syafira

Kelas : VIII F

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran : SMP

Programer : Meliana Wijayanti

Tanggal : 26-7-2012

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Siswa.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 

Sangat Setuju	(SS) —→	skor 5
Setuju	(B) —→	skor 4
Ragu-ragu	(RR) —→	skor 3
Kurang Setuju	(KS) —→	skor 2
Tidak Setuju	(TS) —→	skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Aspek Kemudahan dalam Pemahaman**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan adanya media siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>tembang macapat</i> dan <i>titilaras</i>		✓			
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dapat mudah dipahami	✓				
3.	Setelah belajar dengan media pembelajaran tembang, siswa dapat melagukannya			✓		
4.	Siswa dapat melagukan <i>tembang macapat</i> sesuai <i>titilaras</i>			✓		
5.	Bagi siswa dengan adanya media tembang dapat mempermudah mempelajari tembang macapat		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

273

6.	Evaluasi berupa soal dapat melatih siswa untuk memahami materi	✓				
7.	Latihan soal dalam media pembelajaran tembang macapat mudah dikerjakan		✓			
8.	Dengan adanya glosarium dapat membantu siswa dalam mempelajari kosa kata			✓		

**B. Kolom Penilaian Aspek Kemandirian dalam Belajar**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media Pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki		✓			
2.	Siswa tertarik untuk mempelajari materi tembang macapat dengan menggunakan media pembelajaran	✓				
3.	Media pembelajaran dapat mempermudah dalam mengulang materi		✓			
4.	Media pembelajaran dapat digunakan belajar di rumah secara mandiri	✓				

**C. Kolom Penilaian Aspek Penyajian Media**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media pembelajaran tersebut jelas dan mudah untuk dibaca	✓				
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dengan mudah dipahami		✓			
3.	Tampilan media yang menarik membuat siswa ingin mempelajari		✓			
4.	Keserasian warna background, teks, gambar dan animasi serta daya dukung musik dapat membuat siswa merasa nyaman dalam belajar		✓			

**D. Kolom Penilaian Aspek Kemudahan dalam Penggunaan**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami		✓			
2.	Tombol yang tersedia dalam media pembelajaran tersebut memudahkan siswa dalam memahami dan memanfaatkan media pembelajaran		✓			



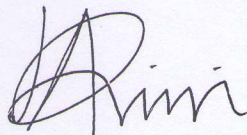
**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

274

3.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan siswa tanpa memerlukan bantuan orang lain			✓		
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer tinggi sehingga penggunaannya mudah			✓		

**E. Saran / Komentar**

Pembelajaran menggunakan media lebih  
memudahkan siswa untuk memahami.

  
(.....ADINI SITI SYAFIRA.....)



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

275

Nama : AGATHA LILI BILQIS

Kelas : VIII F

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran : SMP

Programer : Meliana Wijayanti

Tanggal : 26/7-2012

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Siswa.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 

Sangat Setuju	(SS) →	skor 5
Setuju	(B) →	skor 4
Ragu-ragu	(RR) →	skor 3
Kurang Setuju	(KS) →	skor 2
Tidak Setuju	(TS) →	skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Aspek Kemudahan dalam Pemahaman**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan adanya media siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>tembang macapat</i> dan <i>titilaras</i>		✓			
2.	Dengan media pembelajaran materi <i>tembang macapat</i> dapat mudah dipahami		✓			
3.	Setelah belajar dengan media pembelajaran <i>tembang</i> , siswa dapat melagukannya			✓		
4.	Siswa dapat melagukan <i>tembang macapat</i> sesuai <i>titilaras</i>			✓		
5.	Bagi siswa dengan adanya media <i>tembang</i> dapat mempermudah mempelajari <i>tembang macapat</i>		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

276

6.	Evaluasi berupa soal dapat melatih siswa untuk memahami materi		✓			
7.	Latihan soal dalam media pembelajaran tembang macapat mudah dikerjakan			✓		
8.	Dengan adanya glosarium dapat membantu siswa dalam mempelajari kosa kata		✓			

**B. Kolom Penilaian Aspek Kemandirian dalam Belajar**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media Pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki		✓			
2.	Siswa tertarik untuk mempelajari materi tembang macapat dengan menggunakan media pembelajaran		✓			
3.	Media pembelajaran dapat mempermudah dalam mengulang materi		✓			
4.	Media pembelajaran dapat digunakan belajar di rumah secara mandiri		✓			

**C. Kolom Penilaian Aspek Penyajian Media**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media pembelajaran tersebut jelas dan mudah untuk dibaca	✓				
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dengan mudah dipahami			✓		
3.	Tampilan media yang menarik membuat siswa ingin mempelajari		✓			
4.	Keserasian warna background, teks, gambar dan animasi serta daya dukung musik dapat membuat siswa merasa nyaman dalam belajar		✓			

**D. Kolom Penilaian Aspek Kemudahan dalam Penggunaan**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami		✓			
2.	Tombol yang tersedia dalam media pembelajaran tersebut memudahkan siswa dalam memahami dan memanfaatkan media pembelajaran		✓			



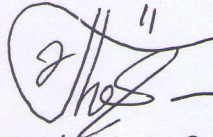
**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

277

3.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan siswa tanpa memerlukan bantuan orang lain			✓		
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer tinggi sehingga penggunaannya mudah			✓		

**E. Saran / Komentar**

Pembelajarannya ~~tidak~~ menjadi lebih menyenangkan  
& mudah diterima.

  
 ( AGATHA LILI B. )



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

Nama : Almira Rahmatika

Kelas : 8F

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran : SMP

Programer : Meliana Wijayanti

Tanggal : Kamis, 26 Juli 2012

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Siswa.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 

Sangat Setuju	(SS) →	skor 5
Setuju	(B) →	skor 4
Ragu-ragu	(RR) →	skor 3
Kurang Setuju	(KS) →	skor 2
Tidak Setuju	(TS) →	skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Aspek Kemudahan dalam Pemahaman**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan adanya media siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>tembang macapat</i> dan <i>titilaras</i>		✓			
2.	Dengan media pembelajaran materi <i>tembang macapat</i> dapat mudah dipahami		✓			
3.	Setelah belajar dengan media pembelajaran <i>tembang</i> , siswa dapat melagukannya		✓			
4.	Siswa dapat melagukan <i>tembang macapat</i> sesuai <i>titilaras</i>		✗	✓		
5.	Bagi siswa dengan adanya media <i>tembang</i> dapat mempermudah mempelajari <i>tembang macapat</i>		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

6.	Evaluasi berupa soal dapat melatih siswa untuk memahami materi		✓			
7.	Latihan soal dalam media pembelajaran tembang macapat mudah dikerjakan			✓		
8.	Dengan adanya glosarium dapat membantu siswa dalam mempelajari kosa kata		✓			

**B. Kolom Penilaian Aspek Kemandirian dalam Belajar**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media Pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki		✓			
2.	Siswa tertarik untuk mempelajari materi tembang macapat dengan menggunakan media pembelajaran		✓			
3.	Media pembelajaran dapat mempermudah dalam mengulang materi		✓			
4.	Media pembelajaran dapat digunakan belajar di rumah secara mandiri		✓			

**C. Kolom Penilaian Aspek Penyajian Media**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media pembelajaran tersebut jelas dan mudah untuk dibaca		✓			
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dengan mudah dipahami			✓		
3.	Tampilan media yang menarik membuat siswa ingin mempelajari		✓			
4.	Keserasian warna background, teks, gambar dan animasi serta daya dukung musik dapat membuat siswa merasa nyaman dalam belajar		✓			

**D. Kolom Penilaian Aspek Kemudahan dalam Penggunaan**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami		✓			
2.	Tombol yang tersedia dalam media pembelajaran tersebut memudahkan siswa dalam memahami dan memanfaatkan media pembelajaran		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

3.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan siswa tanpa memerlukan bantuan orang lain		✓			
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer tinggi sehingga penggunaannya mudah		✓			

**E. Saran / Komentar**

medianya cukup bagus, bisa membantu untuk belajar

.....


.....

.....

.....

.....

.....

  
 (.....Almira R......)



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

Nama : Anggita Sekar Prawesti

Kelas : 8F

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran : SMP

Programer : Meliana Wijayanti

Tanggal : Kamis, 26 Juli 2012

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Siswa.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 

Sangat Setuju	(SS) →	skor 5
Setuju	(B) →	skor 4
Ragu-ragu	(RR) →	skor 3
Kurang Setuju	(KS) →	skor 2
Tidak Setuju	(TS) →	skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Aspek Kemudahan dalam Pemahaman**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan adanya media siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>tembang macapat</i> dan <i>titilaras</i>		✓			
2.	Dengan media pembelajaran materi <i>tembang macapat</i> dapat mudah dipahami		✓			
3.	Setelah belajar dengan media pembelajaran <i>tembang</i> , siswa dapat melagukannya		✓			
4.	Siswa dapat melagukan <i>tembang macapat</i> sesuai <i>titilaras</i>			✓		
5.	Bagi siswa dengan adanya media <i>tembang</i> dapat mempermudah mempelajari <i>tembang macapat</i>		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

6.	Evaluasi berupa soal dapat melatih siswa untuk memahami materi			✓		
7.	Latihan soal dalam media pembelajaran tembang macapat mudah dikerjakan			✓		
8.	Dengan adanya glosarium dapat membantu siswa dalam mempelajari kosa kata		✓			

**B. Kolom Penilaian Aspek Kemandirian dalam Belajar**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media Pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki		✓			
2.	Siswa tertarik untuk mempelajari materi tembang macapat dengan menggunakan media pembelajaran		✓			
3.	Media pembelajaran dapat mempermudah dalam mengulang materi		✓			
4.	Media pembelajaran dapat digunakan belajar di rumah secara mandiri		✓			

**C. Kolom Penilaian Aspek Penyajian Media**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media pembelajaran tersebut jelas dan mudah untuk dibaca		✓			
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dengan mudah dipahami		✓			
3.	Tampilan media yang menarik membuat siswa ingin mempelajari	✓				
4.	Keserasian warna background, teks, gambar dan animasi serta daya dukung musik dapat membuat siswa merasa nyaman dalam belajar		✓			

**D. Kolom Penilaian Aspek Kemudahan dalam Penggunaan**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami		✓			
2.	Tombol yang tersedia dalam media pembelajaran tersebut memudahkan siswa dalam memahami dan memanfaatkan media pembelajaran		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

3.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan siswa tanpa memerlukan bantuan orang lain		✓			
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer tinggi sehingga penggunaannya mudah		✓			

**E. Saran / Komentar**

Cukup bagus !

.....

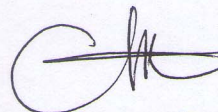
.....

.....

.....

.....

.....

  
 ANGGITA

(.....)



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

284

Nama : Chesarewa Yulyas

Kelas : VIII F

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran : SMP

Programer : Meliana Wijayanti

Tanggal : 26 - 7 - 2012

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Siswa.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 

Sangat Setuju	(SS) →	skor 5
Setuju	(B) →	skor 4
Ragu-ragu	(RR) →	skor 3
Kurang Setuju	(KS) →	skor 2
Tidak Setuju	(TS) →	skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Aspek Kemudahan dalam Pemahaman**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan adanya media siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>tembang macapat</i> dan <i>titilaras</i>		✓			
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dapat mudah dipahami			✓		
3.	Setelah belajar dengan media pembelajaran tembang, siswa dapat melagukannya			✓		
4.	Siswa dapat melagukan <i>tembang macapat</i> sesuai <i>titilaras</i>			✓		
5.	Bagi siswa dengan adanya media tembang dapat mempermudah mempelajari tembang macapat		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

285

6.	Evaluasi berupa soal dapat melatih siswa untuk memahami materi		✓			
7.	Latihan soal dalam media pembelajaran tembang macapat mudah dikerjakan		✓			
8.	Dengan adanya glosarium dapat membantu siswa dalam mempelajari kosa kata		✓			

**B. Kolom Penilaian Aspek Kemandirian dalam Belajar**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media Pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki		✓			
2.	Siswa tertarik untuk mempelajari materi tembang macapat dengan menggunakan media pembelajaran		✓			
3.	Media pembelajaran dapat mempermudah dalam mengulang materi		✓			
4.	Media pembelajaran dapat digunakan belajar di rumah secara mandiri		✓			

**C. Kolom Penilaian Aspek Penyajian Media**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media pembelajaran tersebut jelas dan mudah untuk dibaca		✓			
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dengan mudah dipahami		✓			
3.	Tampilan media yang menarik membuat siswa ingin mempelajari		✓			
4.	Keserasian warna background, teks, gambar dan animasi serta daya dukung musik dapat membuat siswa merasa nyaman dalam belajar		✓			

**D. Kolom Penilaian Aspek Kemudahan dalam Penggunaan**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami		✓			
2.	Tombol yang tersedia dalam media pembelajaran tersebut memudahkan siswa dalam memahami dan memanfaatkan media pembelajaran		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

286

3.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan siswa tanpa memerlukan bantuan orang lain			✓		
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer tinggi sehingga penggunaannya mudah		✓			

**E. Saran / Komentar**

- Mak dikasih transletnya juga, masalahnya bingung apa artinya. Jawa - Indonesia.

Reva

( Chesareva Yulias ..... )



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

Nama : Deffa Aina Majid

Kelas : 8F

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran : SMP

Programer : Meliana Wijayanti

Tanggal : 26-7-2012

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Siswa.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 

Sangat Setuju	(SS) →	skor 5
Setuju	(B) →	skor 4
Ragu-ragu	(RR) →	skor 3
Kurang Setuju	(KS) →	skor 2
Tidak Setuju	(TS) →	skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Aspek Kemudahan dalam Pemahaman**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan adanya media siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>tembang macapat</i> dan <i>titilaras</i>		✓			
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dapat mudah dipahami			✓		
3.	Setelah belajar dengan media pembelajaran tembang, siswa dapat melagukannya			✓		
4.	Siswa dapat melagukan <i>tembang macapat</i> sesuai <i>titilaras</i>			✓		
5.	Bagi siswa dengan adanya media tembang dapat mempermudah mempelajari tembang macapat		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

6.	Evaluasi berupa soal dapat melatih siswa untuk memahami materi		✓			
7.	Latihan soal dalam media pembelajaran tembang macapat mudah dikerjakan			✓		
8.	Dengan adanya glosarium dapat membantu siswa dalam mempelajari kosa kata			✓		

**B. Kolom Penilaian Aspek Kemandirian dalam Belajar**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media Pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki			✓		
2.	Siswa tertarik untuk mempelajari materi tembang macapat dengan menggunakan media pembelajaran		✓			
3.	Media pembelajaran dapat mempermudah dalam mengulang materi		✓			
4.	Media pembelajaran dapat digunakan belajar di rumah secara mandiri		✓			

**C. Kolom Penilaian Aspek Penyajian Media**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media pembelajaran tersebut jelas dan mudah untuk dibaca			✓		
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dengan mudah dipahami			✓		
3.	Tampilan media yang menarik membuat siswa ingin mempelajari	✓				
4.	Keserasian warna background, teks, gambar dan animasi serta daya dukung musik dapat membuat siswa merasa nyaman dalam belajar	✓				

**D. Kolom Penilaian Aspek Kemudahan dalam Penggunaan**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami		✓			
2.	Tombol yang tersedia dalam media pembelajaran tersebut memudahkan siswa dalam memahami dan memanfaatkan media pembelajaran		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

3.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan siswa tanpa memerlukan bantuan orang lain		✓			
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer tinggi sehingga penggunaannya mudah			✓		

**E. Saran / Komentar**

Media pembelajarannya asik, menarik & bagus.

.....

.....

.....

.....

.....

Deffa

(.....DEFFA AINA MAJID.....)



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

290

Nama : Fanny Reizal Q

Kelas : 8F

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran : SMP

Programer : Meliana Wijayanti

Tanggal : 26 Juli 2012.

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Siswa.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 

Sangat Setuju	(SS) →	skor 5
Setuju	(B) →	skor 4
Ragu-ragu	(RR) →	skor 3
Kurang Setuju	(KS) →	skor 2
Tidak Setuju	(TS) →	skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Aspek Kemudahan dalam Pemahaman**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan adanya media siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>tembang macapat</i> dan <i>titilaras</i>	✓				
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dapat mudah dipahami		✓			
3.	Setelah belajar dengan media pembelajaran tembang, siswa dapat melagukannya			✓		
4.	Siswa dapat melagukan <i>tembang macapat</i> sesuai <i>titilaras</i>		✓			
5.	Bagi siswa dengan adanya media tembang dapat mempermudah mempelajari tembang macapat		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

291

6.	Evaluasi berupa soal dapat melatih siswa untuk memahami materi		✓			
7.	Latihan soal dalam media pembelajaran tembang macapat mudah dikerjakan		✓			
8.	Dengan adanya glosarium dapat membantu siswa dalam mempelajari kosa kata	✓				

**B. Kolom Penilaian Aspek Kemandirian dalam Belajar**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media Pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki	✓				
2.	Siswa tertarik untuk mempelajari materi tembang macapat dengan menggunakan media pembelajaran		✓			
3.	Media pembelajaran dapat mempermudah dalam mengulang materi	✓				
4.	Media pembelajaran dapat digunakan belajar di rumah secara mandiri	✓				

**C. Kolom Penilaian Aspek Penyajian Media**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media pembelajaran tersebut jelas dan mudah untuk dibaca		✓			
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dengan mudah dipahami			✓		
3.	Tampilan media yang menarik membuat siswa ingin mempelajari		✓			
4.	Keserasian warna background, teks, gambar dan animasi serta daya dukung musik dapat membuat siswa merasa nyaman dalam belajar		✓			

**D. Kolom Penilaian Aspek Kemudahan dalam Penggunaan**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami		✓			
2.	Tombol yang tersedia dalam media pembelajaran tersebut memudahkan siswa dalam memahami dan memanfaatkan media pembelajaran		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

3.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan siswa tanpa memerlukan bantuan orang lain			✓		
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer tinggi sehingga penggunaannya mudah		✓			

**E. Saran / Komentar**

Sage + singa luwih menengake

(  )  
(Fanny Raza) Q



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

293

Nama : Fuad Elhan Mahadika

Kelas : 8f 115

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran : SMP

Programer : Meliana Wijayanti

Tanggal : 26-07-2012

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Siswa.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Sangat Setuju (SS) → skor 5

Setuju (B) → skor 4

Ragu-ragu (RR) → skor 3

Kurang Setuju (KS) → skor 2

Tidak Setuju (TS) → skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Aspek Kemudahan dalam Pemahaman**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan adanya media siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>tembang macapat</i> dan <i>titilaras</i>	✓				
2.	Dengan media pembelajaran materi <i>tembang macapat</i> dapat mudah dipahami	✓				
3.	Setelah belajar dengan media pembelajaran <i>tembang</i> , siswa dapat melagukannya			✓		
4.	Siswa dapat melagukan <i>tembang macapat</i> sesuai <i>titilaras</i>		✓			
5.	Bagi siswa dengan adanya media <i>tembang</i> dapat mempermudah mempelajari <i>tembang macapat</i>		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

294

6.	Evaluasi berupa soal dapat melatih siswa untuk memahami materi	✓				
7.	Latihan soal dalam media pembelajaran tembang macapat mudah dikerjakan	✓				
8.	Dengan adanya glosarium dapat membantu siswa dalam mempelajari kosa kata	✓				

**B. Kolom Penilaian Aspek Kemandirian dalam Belajar**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media Pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki	✓				
2.	Siswa tertarik untuk mempelajari materi tembang macapat dengan menggunakan media pembelajaran		✓			
3.	Media pembelajaran dapat mempermudah dalam mengulang materi	✓				
4.	Media pembelajaran dapat digunakan belajar di rumah secara mandiri	✓				

**C. Kolom Penilaian Aspek Penyajian Media**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media pembelajaran tersebut jelas dan mudah untuk dibaca	✓				
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dengan mudah dipahami			✓		
3.	Tampilan media yang menarik membuat siswa ingin mempelajari	✓				
4.	Keserasian warna background, teks, gambar dan animasi serta daya dukung musik dapat membuat siswa merasa nyaman dalam belajar	✓				

**D. Kolom Penilaian Aspek Kemudahan dalam Penggunaan**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami	✓				
2.	Tombol yang tersedia dalam media pembelajaran tersebut memudahkan siswa dalam memahami dan memanfaatkan media pembelajaran		✓			



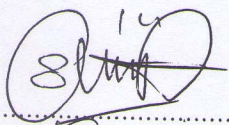
**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

295

3.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan siswa tanpa memerlukan bantuan orang lain		✓				
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer tinggi sehingga penggunaannya mudah	✓					

**E. Saran / Komentar**

lebih baik seperti ini! dari pada dikelas  
mendengarkan guru berbisara tidak dong!

(  )  
Fuad



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

296

Nama : Muh. Fachri Dito P.

Kelas : 8F

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran : SMP

Programer : Meliana Wijayanti

Tanggal : 26 Juli 2012

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Siswa.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 

Sangat Setuju	(SS) →	skor 5
Setuju	(B) →	skor 4
Ragu-ragu	(RR) →	skor 3
Kurang Setuju	(KS) →	skor 2
Tidak Setuju	(TS) →	skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Aspek Kemudahan dalam Pemahaman**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan adanya media siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>tembang macapat</i> dan <i>titilaras</i>	✓				
2.	Dengan media pembelajaran materi <i>tembang macapat</i> dapat mudah dipahami	✓				
3.	Setelah belajar dengan media pembelajaran <i>tembang</i> , siswa dapat melagukannya		✓			
4.	Siswa dapat melagukan <i>tembang macapat</i> sesuai <i>titilaras</i>		✓			
5.	Bagi siswa dengan adanya media <i>tembang</i> dapat mempermudah mempelajari <i>tembang macapat</i>	✓				



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

297

6.	Evaluasi berupa soal dapat melatih siswa untuk memahami materi			✓		
7.	Latihan soal dalam media pembelajaran tembang macapat mudah dikerjakan		✓			
8.	Dengan adanya glosarium dapat membantu siswa dalam mempelajari kosa kata		✓			

**B. Kolom Penilaian Aspek Kemandirian dalam Belajar**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media Pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki	✓				
2.	Siswa tertarik untuk mempelajari materi tembang macapat dengan menggunakan media pembelajaran	✓				
3.	Media pembelajaran dapat mempermudah dalam mengulang materi	✓				
4.	Media pembelajaran dapat digunakan belajar di rumah secara mandiri	✓				

**C. Kolom Penilaian Aspek Penyajian Media**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media pembelajaran tersebut jelas dan mudah untuk dibaca	✓				
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dengan mudah dipahami	✓				
3.	Tampilan media yang menarik membuat siswa ingin mempelajari		✓			
4.	Keserasian warna background, teks, gambar dan animasi serta daya dukung musik dapat membuat siswa merasa nyaman dalam belajar		✓			

**D. Kolom Penilaian Aspek Kemudahan dalam Penggunaan**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami		✓			
2.	Tombol yang tersedia dalam media pembelajaran tersebut memudahkan siswa dalam memahami dan memanfaatkan media pembelajaran		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

298

3.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan siswa tanpa memerlukan bantuan orang lain		✓			
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer tinggi sehingga penggunaannya mudah			✓		

**E. Saran / Komentari**

bagus pokoknya. tapi besok<sup>2</sup> mousenya dicek  
dong. punya jelek. NB) komputer no 31 - Just kidding



(..... M. Fachri Dito .....)



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

Nama : Muhammad Wahyu Dangga N  
 Kelas : VIII f  
 Mata Pelajaran : Bahasa Jawa  
 Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula  
 Sasaran : SMP  
 Programmer : Meliana Wijayanti  
 Tanggal : 26 Juli 2012

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Siswa.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 

Sangat Setuju	(SS) →	skor 5
Setuju	(B) →	skor 4
Ragu-ragu	(RR) →	skor 3
Kurang Setuju	(KS) →	skor 2
Tidak Setuju	(TS) →	skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Aspek Kemudahan dalam Pemahaman**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan adanya media siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>tembang macapat</i> dan <i>titilaras</i>		✓			
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dapat mudah dipahami		✓			
3.	Setelah belajar dengan media pembelajaran tembang, siswa dapat melagukannya			✓		
4.	Siswa dapat melagukan <i>tembang macapat</i> sesuai <i>titilaras</i>			✓		
5.	Bagi siswa dengan adanya media tembang dapat mempermudah mempelajari tembang macapat		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

6.	Evaluasi berupa soal dapat melatih siswa untuk memahami materi	✓				
7.	Latihan soal dalam media pembelajaran tembang macapat mudah dikerjakan		✓			
8.	Dengan adanya glosarium dapat membantu siswa dalam mempelajari kosa kata	✓				

**B. Kolom Penilaian Aspek Kemandirian dalam Belajar**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media Pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki		✓			
2.	Siswa tertarik untuk mempelajari materi tembang macapat dengan menggunakan media pembelajaran	✓				
3.	Media pembelajaran dapat mempermudah dalam mengulang materi	✓				
4.	Media pembelajaran dapat digunakan belajar di rumah secara mandiri		✓			

**C. Kolom Penilaian Aspek Penyajian Media**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media pembelajaran tersebut jelas dan mudah untuk dibaca	✓				
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dengan mudah dipahami	✓				
3.	Tampilan media yang menarik membuat siswa ingin mempelajari	✓				
4.	Keserasian warna background, teks, gambar dan animasi serta daya dukung musik dapat membuat siswa merasa nyaman dalam belajar	✓				

**D. Kolom Penilaian Aspek Kemudahan dalam Penggunaan**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami	✓				
2.	Tombol yang tersedia dalam media pembelajaran tersebut memudahkan siswa dalam memahami dan memanfaatkan media pembelajaran		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

3.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan siswa tanpa memerlukan bantuan orang lain		✓			
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer tinggi sehingga penggunaannya mudah	✓				

**E. Saran / Komentar**

.....

.....

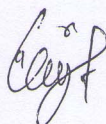
.....

.....

.....

.....

.....

  
 Dangga

(.....)



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

302

Nama : Nur Hasan Syarif Hidayat

Kelas : VII F

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran : SMP

Programer : Meliana Wijayanti

Tanggal : 26-07-2012

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Siswa.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 

Sangat Setuju	(SS) →	skor 5
Setuju	(B) →	skor 4
Ragu-ragu	(RR) →	skor 3
Kurang Setuju	(KS) →	skor 2
Tidak Setuju	(TS) →	skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Aspek Kemudahan dalam Pemahaman**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan adanya media siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>tembang macapat</i> dan <i>titilaras</i>	✓				
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dapat mudah dipahami		✓			
3.	Setelah belajar dengan media pembelajaran tembang, siswa dapat melagukannya			✓		
4.	Siswa dapat melagukan <i>tembang macapat</i> sesuai <i>titilaras</i>			✓		
5.	Bagi siswa dengan adanya media tembang dapat mempermudah mempelajari tembang macapat		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

303

6.	Evaluasi berupa soal dapat melatih siswa untuk memahami materi		✓			
7.	Latihan soal dalam media pembelajaran tembang macapat mudah dikerjakan		✓			
8.	Dengan adanya glosarium dapat membantu siswa dalam mempelajari kosa kata		✓			

**B. Kolom Penilaian Aspek Kemandirian dalam Belajar**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media Pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki		✓			
2.	Siswa tertarik untuk mempelajari materi tembang macapat dengan menggunakan media pembelajaran		✓			
3.	Media pembelajaran dapat mempermudah dalam mengulang materi		✓			
4.	Media pembelajaran dapat digunakan belajar di rumah secara mandiri			✓		

**C. Kolom Penilaian Aspek Penyajian Media**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media pembelajaran tersebut jelas dan mudah untuk dibaca		✓			
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dengan mudah dipahami		✓			
3.	Tampilan media yang menarik membuat siswa ingin mempelajari		✓			
4.	Keserasian warna background, teks, gambar dan animasi serta daya dukung musik dapat membuat siswa merasa nyaman dalam belajar	✓				

**D. Kolom Penilaian Aspek Kemudahan dalam Penggunaan**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami		✓			
2.	Tombol yang tersedia dalam media pembelajaran tersebut memudahkan siswa dalam memahami dan memanfaatkan media pembelajaran		✓			




**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

304

3.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan siswa tanpa memerlukan bantuan orang lain		✓			
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer tinggi sehingga penggunaannya mudah		✓			

**E. Saran / Komentar**

komentariya tula sae mawon.

(  )



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

Nama : *Renisa Dwi Kristanti*  
 Kelas : *8F*  
 Mata Pelajaran : Bahasa Jawa  
 Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula  
 Sasaran : SMP  
 Programer : Meliana Wijayanti  
 Tanggal : *26 Juli 2012*

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Siswa.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 

Sangat Setuju	(SS) →	skor 5
Setuju	(B) →	skor 4
Ragu-ragu	(RR) →	skor 3
Kurang Setuju	(KS) →	skor 2
Tidak Setuju	(TS) →	skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Aspek Kemudahan dalam Pemahaman**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan adanya media siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>tembang macapat</i> dan <i>titilaras</i>		✓			
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dapat mudah dipahami		✓			
3.	Setelah belajar dengan media pembelajaran tembang, siswa dapat melagukannya		✓			
4.	Siswa dapat melagukan <i>tembang macapat</i> sesuai <i>titilaras</i>			✓		
5.	Bagi siswa dengan adanya media tembang dapat mempermudah mempelajari tembang macapat		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

6.	Evaluasi berupa soal dapat melatih siswa untuk memahami materi		✓			
7.	Latihan soal dalam media pembelajaran tembang macapat mudah dikerjakan			✓		
8.	Dengan adanya glosarium dapat membantu siswa dalam mempelajari kosa kata		✓			

**B. Kolom Penilaian Aspek Kemandirian dalam Belajar**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Media Pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki		✓			
2.	Siswa tertarik untuk mempelajari materi tembang macapat dengan menggunakan media pembelajaran		✓			
3.	Media pembelajaran dapat mempermudah dalam mengulang materi		✓			
4.	Media pembelajaran dapat digunakan belajar di rumah secara mandiri		✓			

**C. Kolom Penilaian Aspek Penyajian Media**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media pembelajaran tersebut jelas dan mudah untuk dibaca		✓			
2.	Dengan media pembelajaran materi tembang macapat dengan mudah dipahami			✓		
3.	Tampilan media yang menarik membuat siswa ingin mempelajari	✓				
4.	Keserasian warna background, teks, gambar dan animasi serta daya dukung musik dapat membuat siswa merasa nyaman dalam belajar	✓				

**D. Kolom Penilaian Aspek Kemudahan dalam Penggunaan**

No.	Indikator	SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami		✓			
2.	Tombol yang tersedia dalam media pembelajaran tersebut memudahkan siswa dalam memahami dan memanfaatkan media pembelajaran		✓			



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH SISWA**

3.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan siswa tanpa memerlukan bantuan orang lain		✓			
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer tinggi sehingga penggunaannya mudah		✓			

**E. Saran / Komentar**

- Soalnya agak susah

- Media pembelajaran sangat mengasikan dan menarik menarik untuk dipelajari 😊

  
 (RENISA DWI KRISTANTI)



### **Lampiran 3**

- 1. Penjabaran Kisi-kisi Instrument Penilaian Dosen Ahli Materi**
- 2. Hasil Penilaian Dosen Ahli Materi**
- 3. Penjabaran Kisi-kisi Instrument Penilaian Dosen Ahli Media**
- 4. Hasil Penilaian Dosen Ahli Media**
- 5. Penjabaran Kisi-kisi Instrument Penilaian Guru Bahasa Jawa**
- 6. Hasil Penilaian Guru Bahasa Jawa**
- 7. Penjabaran Kisi-kisi Instrument Penilaian Tanggapan Siswa**
- 8. Hasil Penilaian Tanggapan Siswa**



**LEMBAR EVALUASI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
OLEH DOSEN AHLI MATERI**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Tembang Macapat Dhandhanggula

Sasaran/ Kelas : SMP/ VIII

Programer : Meliana Wijayanti

Ahli Materi : Drs. Afendy Widayat, M. Phil

Tanggal : - - 2012

Tahap :

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi diisi oleh Ahli Materi.
2. Lembar evaluasi dipergunakan untuk memperoleh penilaian sebagai data dari segi tampilan, segi pemrograman pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
3. Pengisian lembar evaluasi dapat dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom telah disediakan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 

Sangat Baik	(SB)	→	skor 5
Baik	(B)	→	skor 4
Cukup Baik	(CB)	→	skor 3
Kurang	(K)	→	skor 2
Sangat Kurang	(SK)	→	skor 1
4. Penulisan saran dapat dilakukan pada tempat yang telah tersedia.

**A. Kolom Penilaian Dosen Ahli Materi**

No.	Indikator	SK	K	CB	B	SB
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2.	Kesesuaian materi dengan indikator					
3.	Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi					
4.	Kebenaran dan kejelasan materi					
5.	Ketepatan contoh dalam membantu pemahaman materi					
6.	Kejelasan penyajian materi					
7.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi					
8.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami					
9.	Pengadaan evaluasi sesuai dengan indikator					
10.	Kecukupan dalam pemberian latihan					



#### **Lampiran 4**

- 1. Surat Rekomendasi Penelitian**
- 2. Surat Keterangan Penelitian**
- 3. Dokumentasi Penelitian**



## PERSETUJUAN

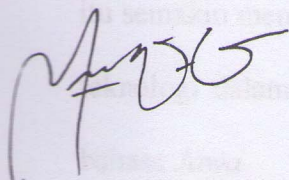
Proposal skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Tilitaras Tembang Macapat Dhandhanggula menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS5 untuk Siswa SMP Kelas VIII*" ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilakukan penelitian.

Yogyakarta, Mei 2012

Menyetujui,

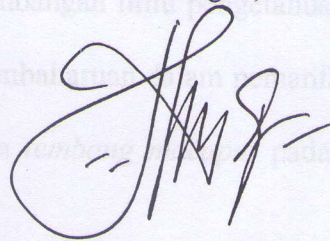
Pembimbing I,

Pembimbing II,



Drs. Afendy Widayat, M. Phil.

NIP. 19620416 199203 1 002



Nurhidayati, S. Pd, M. Hum.

NIP. 19780610 200112 2 002

Menyetujui,

Wakil Dekan

Fakultas Bahasa dan Seni UNY,

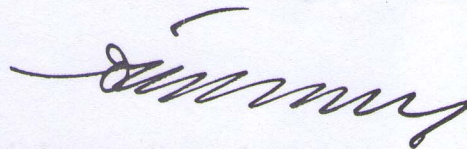


Dr. Widyastuti Purbani, M. A.

NIP. 19610524 199001 2 001

Ketua Jurusan

Pendidikan Bahasa Daerah,



Dr. Suwardi, M. Hum.

NIP. 19640403 199001 1 004





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
http: //www.fbs.uny.ac.id//

310

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

15 Juni 2012

Nomor : 827/UN.34.12/PP/VI/2012  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.  
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta  
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Sekretariat Daerah Provinsi DIY  
Kompleks Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

*Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Tilitaras Tembang macapat Dandhanggula Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS5 untuk Siswa Kelas VIII*

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : MELIANA WIJAYANTI  
NIM : 08205244007  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa  
Waktu Pelaksanaan : Juni – September 2012  
Lokasi Penelitian : SMP Negeri I Wates

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kasubag Pendidikan FBS,  
  
Indun Probo Utami, S.E.  
NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:  
Kasubag UMPER FBS UNY





PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA<sup>311</sup>  
**SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/5938/V/6/2012

Membaca Surat : Dekan Fak. Bahasa & Seni UNY

Nomor : 827/UN.34.12/PP/VI/2012

Tanggal : 15 Juni 2012

Perihal : Permohonan Izin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
  3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
  4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : MELIANA WIJAYANTI

NIP/NIM : 08205244007

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA TITILARAS TEMBANG  
MACAPAT DANDHANGGULA MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE FLASH CS5 UNTUK  
SISWA KELAS VIII

Lokasi : - Kec. WATES, Kota/Kab. KULON PROGO

Waktu : 18 Juni 2012 s/d 18 September 2012

**Dengan Ketentuan**

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website [adbang.jogjaprov.go.id](http://adbang.jogjaprov.go.id) dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website [adbang.jogjaprov.go.id](http://adbang.jogjaprov.go.id);
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 18 Juni 2012

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Kulon Progo cq KPT
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda & OR Prov. DIY
4. Ka. Dinas Kebudayaan Provinsi DIY
5. Dekan Fak. Bahasa & Seni UNY
6. Yang Bersangkutan



Ir. Joko Wuryantoro, M.Si

NIP. 19580408 198603 1 011





**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO**  
**KANTOR PELAYANAN TERPADU**

Alamat : Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611

**SURAT KETERANGAN / IZIN**

Nomor : 070.2 /00517/VI/2012

Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor: 070/5938/V/6/2012 Tgl: 18 Juni 2012 Perihal: Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;  
 2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;  
 3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 15 Tahun 2007 tentang perubahan atas Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 12 Tahun 2000 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah;  
 4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 56 Tahun 2007 tentang Pedoman Pelayanan pada Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.

Diizinkan kepada : **MELIANA WIJAYANTI**  
 NIM / NIP : **08205244007**  
 PT/Instansi : **UNY**  
 Keperluan : **Izin Penelitian**  
 Judul/Tema : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA TITILARAS TEMBANG MACAPAT DHANDHANGGULA MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE FLASH CS5 UNTUK SISWA KELAS VIII**

Lokasi : SMP N 1 WATES, KULON PROGO  
 Waktu : 18 Juni 2012 s/d 18 September 2012

Dengan ketentuan :

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Kemudian diharap kepada para Pejabat Pemerintah setempat untuk dapat membantu seperlunya.

Ditetapkan di : **Wates**

Pada Tanggal : **20 Juni 2012**

**KEPALA KANTOR PELAYANAN TERPADU**



**Drs. L. BOWO PRISTYANTO**

Pembina Tk.I ; IV/b

NIP. 19651029 199203 1 004

Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kantor Kesbanglinmas Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Kab, Kulon Progo
5. Kepala UPTD PAUD dan DIKDAS Kec. Wates, Kulon Progo
6. Kepala SMP N 1 Wates, Kulon Progo
7. Yang bersangkutan
8. Arsip





PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA

**SMP NEGERI 1 WATES**

**RINTISAN SEKOLAH BERTARAF INTERNASIONAL**

Jl. Terbah No. 6, Wates, Kulon Progo, D.I. Yogyakarta, Kode Pos 55611  
Telp./Fax. (0274) 773025, Web Site : [www.smpn1wates.sch.id](http://www.smpn1wates.sch.id), e-mail: [smpsawa@yahoo.com](mailto:smpsawa@yahoo.com)

F/4.2.3/STU/2/1
12 Januari 2011
SMP NEGERI 1 WATES



**SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN**  
**NOMOR : 070/ 654**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

- a. Nama : Suryono, S.Pd
- b. NIP : 19550831 197803 1 005
- c. Jabatan : Kepala Sekolah SMP N 1 Wates

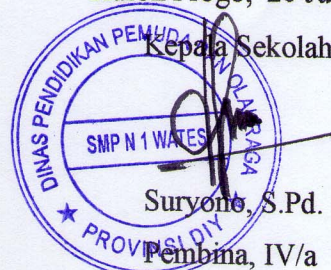
Menerangkan bahwa :

- a. Nama : Meliana Wijayanti
- b. NIM : 08205244007
- c. Prodi : Pendidikan Bahasa Jawa
- d. Jurusan : Pendidikan Bahasa Daerah
- e. Fakultas : Bahasa dan Seni
- f. Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa nama tersebut benar-benar telah melakukan penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Membaca *Titilaras Tembang Macapat Dhandhanggula* Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS5 untuk Siswa SMP Kelas VIII F" pada hari kamis tanggal 26 Juli 2012.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kulon Progo, 26 Juli 2012



Kepala Sekolah,

Suryono, S.Pd.

Pembina, IV/a

NIP. 19550831 197803 1 005



KEPUTUSAN DEKAN  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
NOMOR : 672 /UN.34.12/SKPTAS/VIII/2012

314

TENTANG  
DOSEN PENGUJI DAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI/TAKS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

- Mengingat : 1. Keputusan Mendikbud Nomor : 0212/U/1992  
2. Keputusan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Nomor : 297/2006  
3. Keputusan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Nomor : 095/2003
- Membaca : Surat Usulan Ketua Jurusan/Program Studi tertanggal 10 Agustus 2012
- Memutuskan  
Menetapkan,  
Pertama : Membentuk Tim Penguji dan Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dengan susunan Nama dan Jabatan sbb. :

**Nama Penguji**

**Jabatan**

Dr. Suwardi, M.Hum.

: sbg. Ketua Merangkap Anggota

Nurhidayati, S.Pd., M.Hum.

: sbg. Sekretaris Merangkap Anggota

Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.

: sbg. Penguji Utama (Jurusan)

Drs. Afendy Widayat, M.Phil.

: sbg. Penguji Pendamping

**Nama Pembimbing**

**Jabatan**

Drs. Afendy Widayat, M.Phil.

: Pembimbing I

Nurhidayati, S.Pd., M.Hum.

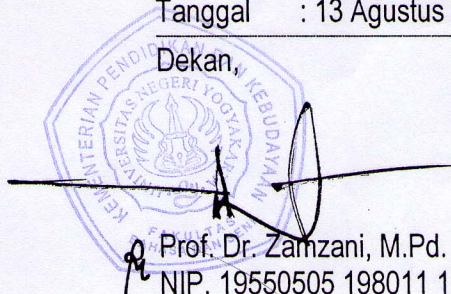
: Pembimbing II

- Kedua : Mahasiswa yang akan diuji :  
Nama : **Meliana Wijayanti**  
NIM : 08205244007  
Prodi : Pendidikan Bahasa Jawa / Program **Reguler Swadana**
- Ketiga : Ujian tersebut akan diselenggarakan pada :  
H a r i/Tgl. : Rabu, 15 Agustus 2012  
Waktu : 07.30-09.30 WIB  
Tempat : R. Ujian TAS Lt.I PLA
- Keempat : Pengumuman ujian diberikan segera setelah ujian selesai dan berita acara ujian dikirim ke Subag Pendidikan pada hari dan tanggal ujian.
- Kelima : Semua biaya yang diperlukan dengan adanya surat keputusan ini dibebankan pada Anggaran DIPA BLU FBS UNY Tahun 2012.
- Keenam : Segala sesuatu akan diubah dan dibetulkan sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini.
- Ketujuh : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan : di Yogyakarta

Tanggal : 13 Agustus 2012

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

Surat Keputusan ini dikirim kepada :

1. Sdr. Dr. Suwardi, M.Hum.
2. Sdr. Nurhidayati, S.Pd., M.Hum.
3. Sdr. Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.
4. Sdr. Drs. Afendy Widayat, M.Phil.
5. Kaprodi Pendidikan Bahasa Jawa



## Dokumentasi Penelitian



**Gambar 1.** Pengembang menjelaskan tembang macapat yang akan dilagukan secara bersama



**Gambar 2.** Pengembang mengulangi melagukan tembang macapat untuk ditirukan oleh siswa



Gambar 3. Siswa mencoba menggunakan media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula*



Gambar 4. Siswa mencoba menggunakan media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula*



Gambar 5. Siswa melakukan *tembang macapat Dhandhanggula* menggunakan media pembelajaran



Gambar 6. Guru bahasa Jawa mengamati proses belajar *tembang macapat Dhandhanggula* dengan menggunakan media pembelajaran